

Année universitaire 2012/2013

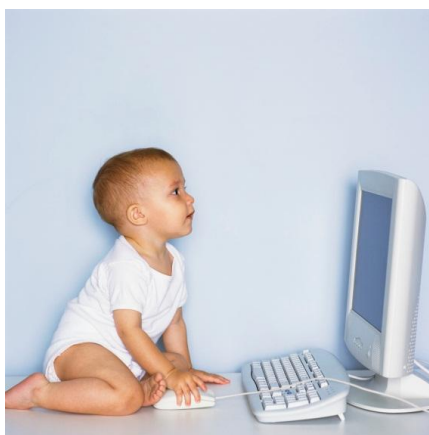
Master Métiers de l'Enseignement Scolaire

Mémoire Professionnel de deuxième année

Le rôle de l'école dans l'utilisation responsable des TICE par les élèves

De l'analyse des perceptions des élèves jusqu'à l'enseignement d'une attitude éthique et responsable : Quels enjeux ? Quelle démarche ?

Présenté par Matthias BIRRAUX et Marion MANDROUX



Discipline : TICE

Responsable du mémoire : Laurent BLONDAZ

Remerciements

Nous tenions à remercier tout particulièrement Marik Cosson, enseignant titulaire de la classe où nous avons mis en œuvre notre séquence, et Laurent Blondaz, notre directeur de mémoire.

Table des matières

Remerciements	2
Table des matières	3
Introduction	4
I/ Cadre théorique	5
A/ L'exposition à la violence et le phénomène des jeux vidéo	5
B/ Internet, réseau mondial	7
C/ Individualisme	8
D/ Le savoir en un clic...	8
E/ Culture du livre vs culture des écrans	9
F/ Les écrans, source d'une baisse d'attention ?	11
G/ Un rapport au temps modifié	11
H/ Quel peut être le rôle de l'école ?	12
II/ Proposition d'une démarche et mise en œuvre pratique	13
A/ Présentation de la séquence	13
B / Statistiques sur les élèves de la classe	15
C/ Evaluation diagnostique : les résultats	17
D/ Les deux séances d'éducation civique : paroles d'enfants	21
E/ Evaluation - bilan : les résultats	25
III/ Analyse	28
A/ Résultats de notre séquence	28
B/ Perspectives	30
Conclusion	33
Bibliographie et sitographie	34
Annexe n°1 - Plan de Séquence	35
Annexe n°2 - Questionnaire destiné à l'évaluation diagnostique	36
Annexe n°3 - Dictionnaire des données de l'évaluation diagnostique	39
Annexe n°4 - Saisie des données de l'évaluation diagnostique	40
Annexe n°5 - Les graphiques	41
Annexe n°6 - Les réponses complètes aux affiches	43
Annexe n°7 - Questionnaire destiné à l'évaluation finale	44
Annexe n°8 - Dictionnaire des données de l'évaluation finale	45
Annexe n°9 - Saisie des données de l'évaluation finale	46
Annexe n°10- Evaluation ayant permis de valider le domaine 2 du B2i	47
Annexe n°11 - Evaluation n'ayant pas permis de valider le domaine 2 du B2i	48

Introduction

Aujourd'hui les écrans sont partout. Les foyers français sont équipés en masse de télévisions, d'un ou plusieurs ordinateurs, de tablettes et de smartphones reliés à internet. Les écoles, elles, sont en retard au niveau des équipements et de l'utilisation des nouvelles technologies. Serge Tisseron, psychiatre et psychanalyste qui travaille notamment sur les effets des images violentes sur les enfants, indique que les enfants passent en moyenne plus de temps devant les écrans qu'à l'école ; ils passent en effet plus de 1200 heures par an devant des écrans (téléphone, ordinateur, télévision), contre 900 heures à l'école (Tisseron, 2009). Face à ces chiffres, faut-il préférer éviter tout écran en salle de classe, ou alors au contraire éduquer les élèves à leur utilisation ? Vincent Peillon (actuel ministre de l'Education Nationale) a tranché sur la question. En effet, il vient de lancer une stratégie globale, un plan pour l'école numérique. Le numérique figure ainsi au cœur du projet de loi d'orientation et de programmation pour refonder l'École de la République. Selon lui, il ne faut pas « tomber dans les illusions technicistes. On n'est pas là pour s'abrutir devant des écrans », mais il faut les « utiliser pour progresser dans les apprentissages ». (Article du Monde du 13/12/2012). S'il faut certes utiliser les écrans de manière éducative, laisser un élève face à un écran n'est pourtant pas sans risque. Les élèves ont-ils déjà conscience de ces risques ? Aujourd'hui les enfants maîtrisent très tôt les nouvelles technologies, avons-nous alors encore en tant qu'enseignant quelque chose à leur apprendre sur l'utilisation des écrans ? Comment les amener vers une attitude éthique et responsable ?

Nous pensons que face à l'utilisation extrascolaire massive des écrans, une des grandes difficultés aujourd'hui consiste à donner les connaissances nécessaires aux enfants pour qu'ils maîtrisent les techniques de l'information, tout en veillant à les protéger des effets néfastes des écrans. Ces effets ne sont pas négligeables, en effet l'entrée dans le monde numérique, que traduit en particulier l'omniprésence des écrans (télévisions, vidéos, ordinateurs, téléphones mobiles et smartphones, tablettes numériques tactiles, etc.), provoque de profonds bouleversements, culturels, cognitifs et psychologiques. Ce sont ces transformations que nous allons développer dans la première partie de ce mémoire. Il importe de comprendre ce qu'engendre une consommation poussée d'écrans pour tenter de contrer ces effets néfastes et d'en utiliser les bienfaits. Nous proposerons ensuite notre séquence, testée en classe, qui peut être utile pour que l'élève prenne du recul et se questionne sur ce qu'il utilise de façon instinctive. Après un retour sur notre séquence, nous donnerons d'autres pistes pédagogiques.

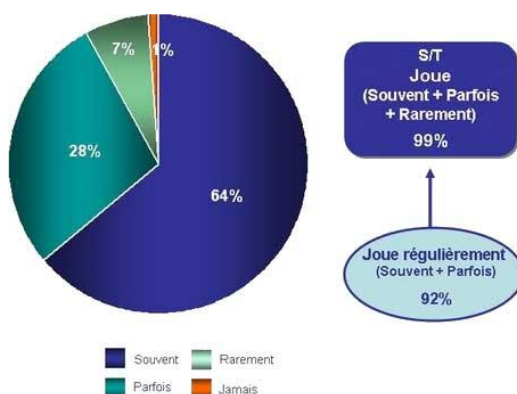
I/ Cadre théorique

Les technologies audiovisuelles et numériques vont avoir peu à peu une place de plus en plus importante à l'école aussi bien comme objet que comme moyen d'enseignement. La demande faite par le ministre est double, d'une part utiliser ces technologies, d'autre part les utiliser de manière raisonnée. L'Académie des Sciences a publié le 22 janvier 2013 un nouvel avis sur l'usage du numérique (Académie des Sciences, 2012). Comme Vincent Peillon, elle appelle à un usage raisonnée du numérique. De 2 à 6 ans, les auteurs du rapport estiment que « les ordinateurs peuvent être un support occasionnel de jeu en famille ». De 6 à 12 ans, « l'utilisation pédagogique des écrans et des outils numériques à l'école ou à la maison peut marquer un progrès éducatif important ». Du fait de leur extrême diversité et de la multiplicité de leurs usages, les écrans peuvent tout autant accompagner le bien être, voire soigner, que perturber la bonne santé, voire susciter ou aggraver des risques pathologiques.

A/ L'exposition à la violence et le phénomène des jeux vidéo

D'après le rapport du Comité International de l'Enfance et des Médias (CIEM 2002), les enfants sont confrontés à 943 images ou messages à caractère violent par mois. Pire encore, à la télévision, 60% des programmes comportent une dose de violence et l'on retrouve 3 à 5 actes violents par heure dans les programmes pour adultes contre 20 à 25 pour ceux des enfants. D'après une enquête réalisée aux Etats-Unis de 1975 à 1993 sur 707 familles et relayée par Dominique Ottavi, il y a une corrélation entre violence et média (Ottavi, 2011). L'exposition à la violence entraîne une baisse de la culpabilité, une tendance à l'imitation, à l'adoption de stéréotypes ainsi qu'une réaction immédiate qui est l'excitation. Cette enquête s'est intéressée aux effets d'images télévisées, elle ne prenait pas en compte les jeux vidéo.

Voici un sondage effectué auprès d'un échantillon de jeunes de 12 à 17 ans :



Proportion jouant aux jeux vidéo (Délégation Interministérielle à la famille, 2009)

On observe que 64 % des jeunes jouent souvent aux jeux vidéo. C'est un phénomène non négligeable. Peut-on parler d'addiction, est-ce que l'impact est réel et fort et comment y remédier ?

Selon ce que le jeu et la stratégie privilégient, le joueur peut éprouver une excitation répétée ou alors rechercher une maîtrise totale signifiante. Le mot addiction « désigne la dépendance à des produits qui génèrent des états psychiques seconds auxquels le consommateur est invité à s'abandonner » (Tisseron, 2012). Lorsqu'il y a addiction, la recherche de sens n'existe pas, le consommateur recherche les effets de la substance. « Au contraire, le joueur de jeux vidéo est toujours confronté à une tension entre excitations et significations. » (Tisseron, 2012). C'est ce qui le rend adepte. On ne peut donc pas parler d'addiction selon Serge Tisseron. « La posture psychique du joueur consiste à devoir sans cesse maîtriser, ordonner et utiliser, au service d'un but fixé dans le jeu, l'ensemble des sensations, des émotions et des états corporels par lesquels les concepteurs du logiciel l'assaillent sans répit. » Les jeux vidéo créent une intensité émotionnelle et de ce fait un énervement. Les jeux avec une arme virtuelle ne sont pas dangereux pour l'enfant si les armes utilisées dans le jeu ne correspondent à rien qu'il connaît dans la réalité, pour lui tout est alors virtuel. Un militaire qui joue à ce type de jeu a un tout autre rapport avec ces armes virtuelles qui pour lui sont des copies virtuelles d'armes réelles.

Serge Tisseron décrit 4 types de joueurs :

- Ceux de type 1 : « recherchent plutôt l'excitation, ils sont amateurs de jeu en vision subjective »
- Ceux de type 2 : « manipulent des figurines qui représentent différents aspects d'eux-mêmes »
- Ceux de type 3 : jouent pour être les meilleurs
- Ceux de type 4 : « aiment la compagnie : ils jouent pour se rencontrer, nouer des liens et prolonger éventuellement ces rencontres dans la réalité. »

Pour lui, les plus menacés de devenir dépendants sont les joueurs de type 1 qui ne réfléchissent que très peu pendant leur partie et se contentent de tirer, mitrailler ou jeter des sorts à tout va en sachant que leur avatar revient à la vie une fois tué.

Il faut permettre aux joueurs de type 1 de devenir des joueurs de type 4. Pour cela « tout ce qui invite l'enfant à organiser sa pratique par rapport à ses camarades lui évite de s'enfermer dans une relation de face à face mortifère avec son jeu. » (Tisseron, 2012). Il faut aider l'enfant à donner du sens à son jeu et à ne pas s'y enfermer. Les excitations éprouvées se transforment en frustration si elles ne sont pas partagées.

Pour l'académie des sciences, les usages excessifs sont perçus comme des signaux de troubles sous-jacents, une personne qui n'a pas de troubles auparavant n'a pas de risques. Les jeux vidéo apparaissent pour les auteurs du rapport comme enrichissants dans certains cas, par exemple les jeux en ligne développeraient la sociabilité de l'enfant. Cela est à rapprocher du joueur de type 4. Les scénarios des jeux vidéo que regardent les jeunes offrent une complexité croissante, qui développerait les performances cognitives. En outre, l'apprentissage par tâtonnement et essai/erreur est valorisé par les jeux vidéo. Pour Serge Tisseron, « il faut expliquer aux jeunes qu'il existe deux modes d'apprentissage afin qu'ils ne les confondent pas : à l'école on réfléchit et on construit une hypothèse ; dans les jeux vidéo, on tâtonne. » (Tisseron, 2012).

Enfin le rapport de l'Académie des sciences préconise la mise en place dans les écoles de programmes de prévention. Le programme des trois figures, présenté dans ce rapport, centré sur les trois figures de l'agresseur, de la victime et du redresseur de tort est proposé aux écoles maternelles. Il permet aux enfants de prendre plus de recul par rapport aux images qu'ils voient et constitue une pré éducation aux écrans : « il apprend le faire semblant et incite les enfants à imiter pour de faux dans leur jeu plutôt que pour de vrai ; enfin il invite les enfants à s'imaginer dans chacune des postures d'une situation agressive et réduit la tentation de la violence en encourageant la capacité d'empathie. » (Académie des Sciences, 2012) Il constitue une préparation aux mondes virtuels. Nous développerons ce programme dans notre partie III.

B/ Internet, réseau mondial

Le rapport de l'Académie des sciences (2012) insiste dans le paragraphe 8.2.2 sur les aspects suivants :

« Il est essentiel de sensibiliser précocement les enfants (dès l'école primaire) au droit à l'intimité, au droit à l'image, et aux trois règles de base d'Internet: tout ce que l'on y met peut tomber dans le domaine public, tout ce que l'on y met y restera éternellement, et tout ce que l'on y trouve est sujet à caution... Il convient enfin d'expliquer que la loi commune s'applique sur Internet et que toutes les formes de harcèlement sont condamnées par la loi et peuvent faire l'objet d'une plainte».

L'élève doit donc avoir conscience des traces qu'il laisse sur le net. Toutes les occasions doivent être saisies de rappeler aux enfants leur droit à l'intimité et leur droit à l'image, ainsi que tout ce qu'on met sur internet peut tomber dans le domaine public. Serge Tisseron

propose d'écrire au dessus de chaque ordinateur : « Tout ce que vous écrivez ici peut tomber dans le domaine public ». (Tisseron, 2009). L'enfant doit être capable à terme de faire la distinction entre espace public et espace intime. Le rôle de l'école est de créer l'autonomie, c'est-à-dire l'indépendance. Il doit devenir en quelque sorte un citoyen sur le net. Cependant pour Serge Tisseron, avant l'âge du collège, les enfants risquent de confondre sur la toile apparence et réalité, d'y livrer leur intimité sans avoir conscience des risques encourus. Il conseille de ne jamais laisser seul un enfant sur internet avant 12 ans et de multiplier les échanges sur ce qu'il y trouve.

C/ Individualisme

La consommation de télévision ainsi que d'internet se pratique de plus en plus de manière solitaire. « A l'âge où la personnalité est en construction, il faut rester attentif aux signes de repli sur soi ou de perte de contact avec la réalité » écrit Thierry Steiner dans l'introduction du livre Faut-il interdire les écrans aux enfants ? (Steiner, 2009).

Le chat en ligne ainsi que les jeux vidéo peuvent développer la socialisation mais également conduire à l'isolement. Les nouvelles technologies permettent de parler avec plusieurs personnes en même temps, à tout moment, et depuis n'importe quel endroit. On a ainsi le sentiment d'éviter la solitude, cependant les liens sont de plus en plus précaires : on peut quitter une conversation en un clic. Le jeu vidéo peut être un moyen pour le jeune de fuir sa famille. « L'écran n'est pas seulement un espace à travers lequel on se socialise à distance, avec d'autres utilisateurs, c'est aussi un support de communication pour les gens qui sont présents ensemble. » (Tisseron, 2009). Il est donc important de parler avec l'enfant de ce qu'il fait sur les écrans et de partager ces moments. L'enfant doit être amené à dire ce qu'il pense de ce qu'il voit. De ce fait l'emplacement des écrans est important, il est préférable de les placer dans une pièce à partager qui ne favorise pas l'isolement.

D/ Le savoir en un clic...

Internet a changé radicalement notre mode d'accès à l'information. N'importe quel élève peut avoir accès rapidement à une foule de données. Cela peut donner le sentiment que le savoir est accessible à tous. Selon P. Meirieu « la simple augmentation de l'offre accroît les inégalités puisqu'elle s'en remet à la demande de ceux qui disposent du capital symbolique pour désirer et s'approprier les biens culturels ainsi offerts. » (Meirieu et al, 2012). Ses propos peuvent être rapprochés de ceux de Denis Kambouchner, philosophe et historien français, « Par

rapport à l'offre numérique, le problème posé est en tout cas partout et toujours, mais particulièrement en matière d'éducation et de formation, celui de la sélection, de l'usage ou du jugement par rapport à ce qui est offert. » (Kambouchner et al, 2012). On ne peut souvent trouver sur internet que ce dont on connaît déjà l'existence. Ce que l'on trouve au hasard des recherches, on ne peut se l'approprier que si l'on en maîtrise déjà les fondements. La plupart des élèves utilisent sans discernement ce qu'ils trouvent sur internet, il faut selon Denis Kambouchner les amener sur des travaux où internet ne permet pas directement de répondre, comme comparer deux textes. Ils ne vérifient pas leurs sources, l'enseignant doit les amener à confronter leurs recherches et à ne pas avoir une confiance aveugle en internet. Il y a trois méthodes pour vérifier la « véracité » d'une information : la démarche expérimentale, la démarche comparatiste et la démarche heuristique. P.Meirieu précise que si les élèves utilisent Wikipédia, il faut qu'on leur apprenne à regarder comment est fait Wikipédia. « Il m'est arrivé régulièrement d'assister à des exposés, ou mes élèves me faisaient l'apologie d'Hitler parce qu'ils avaient puisé leurs sources sur un site néo-nazi. Les jeunes sont nés avec cette encyclopédie illimitée qu'est le web. Ils prennent ce qu'on leur donne » rapporte Marion, une jeune enseignante dans un article de la MAIF intitulé « Nouvelles technologies : attention danger ». La consultation critique ne relève donc pas d'une attitude spontanée, elle se construit grâce à un enseignement spécifique. Pour surfer sur internet sans tout mélanger ou s'exposer, un enfant doit avoir acquis la capacité de penser que toute information relève d'un point de vue. Pour résumer, « Imaginer qu'internet ouvre les portes du savoir, c'est ignorer ce qu'est le savoir » (Meirieu, 2012).

E/ Culture du livre vs culture des écrans

« La culture du livre est placée sous le signe de l'un ». Un lecteur est seul devant un livre qui a été écrit par un seul auteur, il ne réalise qu'une seule tâche à la fois. « La culture des écrans privilégie le multiple » (Académie des Sciences, 2012).

D'un point de vue cognitif, la culture du livre favorise la pensée linéaire, les mots sont lus les uns après les autres et les pages également. L'histoire est organisée selon un début, un milieu et une fin : la temporalité est également favorisée. C'est une pensée non linéaire qui est entretenue par la culture des écrans (en réseau ou circulaire). On a une spatialisation des connaissances : les sources sont croisées, comparées.

Aspects	Culture du livre	Culture des écrans
Culturels	<ul style="list-style-type: none"> * Un seul livre est lu à la fois * Même réunis dans le même espace, chaque lecteur se perçoit comme un lecteur isolé et unique * Favorise la création individuelle (le livre est général écrit par un seul auteur) * Favorise une relation verticale au savoir : celui qui a écrit le livre enseigne celui qui le lit * La pensée du livre est inséparable de l'idée de faire une seule tâche à la fois, et de la réaliser en étant guidé par un idéal de perfection 	<ul style="list-style-type: none"> * Plusieurs écrans sont regardés à la fois * Même isolés dans des espaces différents, les spectateurs se sentent réunis par le même spectacle * Favorise la création collective * Favorise une relation horizontale au savoir (notion d'intelligence globale et d'un partage en temps réel des connaissances : Wikipédia) * Favorise une pensée des tâches multiples menées en parallèle et toujours provisoires
Cognitifs	<ul style="list-style-type: none"> * Favorise une pensée linéaire dont le modèle est la succession des mots, des lignes, des paragraphes et des pages. * Encourage la mémoire événementielle * Exclue les contraires : c'est une pensée du « ou bien, ou bien ». Elle culmine avec le modèle théorique Thèse-Antithèse-Synthèse », qui se veut avoir une valeur définitive * Valorise les apprentissages par cœur, les habitudes et les automatismes 	<ul style="list-style-type: none"> * Favorise la pensée non linéaire, en réseau ou circulaire * Encourage la mémoire de travail : les synthèses y sont provisoires, relatives à des problèmes ponctuels et éphémères * Encourage l'innovation, favorisée par l'interactivité * Permet la coexistence des contraires : c'est une pensée du « à la fois, à la fois ». Sur un écran, une personne peut être montrée en même temps dans deux espaces différents.
Psychologiques	Favorise l'identité unique et le refoulement	Favorise les identités multiples et le clivage

Tableau tiré du rapport de l'académie des Sciences.

Chacune des deux cultures a ses points forts et ses faiblesses. La culture des écrans encourage l'innovation et la capacité d'ajustement mais peut provoquer une forme d'enfermement.

L'opposition présentée entre une culture du livre et une culture des écrans est probablement destinée à s'effacer derrière une culture par les écrans qui intégrera le meilleur de l'une et de l'autre. « Pour participer au métissage entre la culture traditionnelle du livre et celle du numérique, il faut dès l'école éveiller les enfants à exercer une conscience réflexive de leur relation aux écrans et aux mondes virtuels », indique le rapport de l'Académie des Sciences (2012).

F/ Les écrans, source d'une baisse d'attention ?

Bernard Stiegler (2009) fait remarquer que les capacités attentionnelles soutenues sont de plus en plus détruites par l'immédiateté que procurent les différents médias, et internet en particulier. Philippe Meirieu a refait des tests de 1939 (d'Edouard Claparède) sur l'attention des enfants, avec le même protocole. Là où un enfant restait attentif 15 minutes, il ne l'est plus que de 5 minutes. Le temps d'attention des enfants de 1939 était donc 3 fois plus élevé qu'aujourd'hui. Une des raisons est que les jeunes utilisent plusieurs écrans en même temps et plusieurs applications sur un même écran, ce qui entraîne une dispersion de l'attention. Cette dispersion peut être source d'hyperactivité selon de nombreux scientifiques. L'âge à partir duquel l'enfant est exposé aux médias a son importance, une consommation audiovisuelle précoce entraîne chez les enfants une modification de la formation des circuits synaptiques qui a pour conséquence un déficit attentionnel. Les médias n'ont qu'un objectif : « capturer l'attention au service du marketing, en la tirant toujours plus vers la pulsion, et en la détruisant » (Stiegler, 2009). Il explique que l'école va mal parce que les enfants n'ont plus les capacités d'attention requises. L'utilisation des différents médias doit donc être mise au service de l'approfondissement de l'attention et non de la dispersion.

G/ Un rapport au temps modifié

Sur internet, on a accès à tout très rapidement que ce soit la définition d'un mot, un numéro de téléphone, un film pornographique. Rien ne reste en suspend, on veut tout, tout de suite, dans une logique pulsionnelle. L'accès des jeunes à la pornographie est le risque auquel on pense en premier. Avec internet, l'image que les enfants ont de la pratique sexuelle change. Leur éducation sexuelle ne doit pas se faire à partir de la pornographie. D'après Serge Tisseron, « l'environnement audiovisuel et publicitaire, en banalisant jusqu'à la nausée la sexualité, a paradoxalement rendu celle-ci plus difficile » (Tisseron, 2012). Le jeune est aujourd'hui effrayé par le contact physique et la peur de ne pas être assez performant. MSN et autre chat leur permet de séduire, de parler à l'écart d'un rapprochement corporel.

Pour Philippe Meirieu, « l'usage des technologies numériques peut contribuer à l'émergence de la pensée à condition que l'immédiateté qu'elles promeuvent n'écarte pas l'exigence du sursis. » (Meirieu et al, 2012). Aujourd'hui un texto arrive, on répond en instantané, de même pour les mails. Si la réponse n'arrive pas rapidement, on se demande pourquoi l'autre met autant de temps. Il faut respecter un temps de jugement, prendre le temps nécessaire à une

décision. Il faut redonner du temps aux apprentissages. L'école manque selon lui de rituels capables d'imposer le sursis aux pulsions et l'émergence de la pensée. « Sursis entre la perception et le jugement, entre la pulsion et l'acte, entre l'écoute de la question et l'énoncé de la réponse, entre la conception et l'exécution, entre la première élaboration d'un travail et sa nécessaire remise en chantier. » L'école doit alors se saisir du numérique et travailler sur ses usages. Pour Bernard Stiegler (2009), les médias sont des pharmakons : un remède aussi bien qu'un poison. Il faut s'en prendre à la pratique toxique du pharmakon et non au pharmakon lui-même.

Un exemple de pratique toxique : l'écriture type SMS. Ce que l'on entend le plus aujourd'hui communément c'est que les jeunes ne savent plus écrire. Cependant le numérique rapproche les élèves de tous âges d'une certaine pratique de l'écriture. Ils éprouvent la nécessité d'écrire. Malheureusement, la forme utilisée pour les SMS, réseaux sociaux et autre est souvent non normée et le style d'écriture est rudimentaire. « Le problème actuel pour l'enseignant dans le cadre scolaire, n'est pas tant de convaincre les élèves de la nécessité de manipuler des signes écrits que de les faire entrer dans une pratique un peu large, raffinée et conséquente de l'écrit. », indique Denis Kambouchner (2012). Ainsi l'enseignant peut utiliser la soif d'écrire générée par ces technologies, tout en démontrant la nécessité d'une écriture fine et codée.

H/ Quel peut être le rôle de l'école ?

« L'acquisition d'une culture lettrée exigeante qui dégage le sujet de l'utilitarisme immédiat et déplace son intérêt vers les enjeux plutôt que sur le bénéfice à court terme permet à toute personne d'accéder à une posture lucide, critique et interactive par rapport à l'ensemble des situations dans lesquelles elle est susceptible de se trouver. Et c'est cette posture qui fait trop souvent défaut aux usagers des nouvelles technologies de l'information et de la communication. C'est à l'école d'enseigner cette posture. » Selon Meirieu, il faut donc avant tout développer un esprit critique, tout élève doit être capable dans toute situation de prendre du recul et juger de ce qui est bien pour lui. Pour l'académie des sciences, l'école élémentaire est le meilleur lieu pour engager l'éducation systématique aux écrans. Il est important à la fois d'informer les enfants sur ce qu'est le numérique et de leur apprendre à raisonner sur la façon dont ils en font usage. « Leur compréhension de l'influence des écrans sur eux s'appuiera sur une initiation au fonctionnement cognitif et émotionnel du cerveau. »

Pour conclure : « Outils numériques sans culture numérique n'est que ruine de l'éducation » écrit Serge Tisseron (2009) en paraphrasant Rabelais.

II/ Proposition d'une démarche et mise en œuvre pratique

A/ Présentation de la séquence

Suite à nos recherches, nous considérons que deux points sont essentiels à l'école :

- il est important de montrer aux élèves qu'une utilisation à l'école des nouvelles technologies est possible et enrichissante.
- il est important de bien connaître ces nouvelles technologies, quels peuvent être les risques de leur utilisation.

Pour ce deuxième point nous avons choisi étant donné notre temps limité d'axer notre séquence essentiellement sur la confidentialité des données ainsi que sur la fiabilité de ce que l'on peut trouver sur internet. Une phrase de l'Académie des sciences (2012) citée partie 1.2 résume l'objectif de connaissance que nous nous sommes fixé : « tout ce que l'on y met peut tomber dans le domaine public, tout ce que l'on y met y restera éternellement, et tout ce que l'on y trouve est sujet à caution... ».

Pour réaliser notre séquence, nous étions dans une classe qui utilise les TICE régulièrement. Elle est très bien équipée (présence d'un TBI, de cinq ordinateurs en fond de classe et de cinq ordinateurs portables).

Notre séquence est composée de huit séances, et est divisée en deux parties :

- La première s'articule autour d'un projet sur Paul Eluard. L'objectif de cette partie était d'utiliser internet pour en connaître davantage sur Paul Eluard (séance 1) et d'améliorer la récitation d'un poème grâce à l'utilisation de l'ordinateur (séance 2 et 3).
- La deuxième, en lien avec ce qui a été vu en première partie, a pour but d'engager une réflexion des élèves sur l'utilisation d'internet, afin de couvrir le domaine 2 du B2i : adopter une attitude éthique et responsable. Vous trouverez en annexe le plan de notre séquence (ANNEXE n°1).

Il nous paraissait important que la deuxième partie ait un lien avec la première. Nous sommes partis de la création d'un article sur le site internet de l'école pour lancer notre deuxième partie. L'article est disponible à l'adresse suivante : <http://www.ac-grenoble.fr/ecole/74/les-clarines.bernex/spip.php?article393>.

Il reprend succinctement ce que les élèves de la classe ont fait durant la première partie consacrée au projet autour de Paul Eluard. Suite à cette publication, nous avons demandé aux élèves qui pouvait voir ce que l'on venait de mettre sur le site de l'école. Les réponses furent variées : « ma famille », « mes camarades de classe », « mes grands-parents qui habitent loin, ils regardent sur le site pour voir ce que je fais », « les maitresses de l'école », ... Très peu d'élèves avaient conscience que le monde entier pouvait atterrir sur leur site internet et voir ce qui était publié. Cela nous a étonnés, car nous pensions qu'ils allaient être nombreux à nous répondre « tout le monde », mais en réalité cette réponse n'est pas sortie. A partir de cette question, nous avons expliqué aux élèves que nous allions travailler pendant quelques temps sur internet, et sur la façon dont on l'utilise. Nous avons ainsi amené notre questionnaire, qui nous a servi d'évaluation diagnostique pour construire nos séances futures, ainsi que de base de résultats statistiques pour le mémoire. Ce questionnaire porte sur les perceptions qu'ont les élèves d'internet, de son utilisation et de ses dangers.

Ce questionnaire dépouillé (voir paragraphes suivants pour les résultats), nous avons construit deux séances, l'une portant principalement sur « qui peut voir ? », où l'on se demande qui peut voir ce que l'on publie sur un site internet, sur facebook, ce que l'on enregistre sur notre ordinateur, etc. Les élèves réfléchissaient en groupe, donnaient leur avis, puis une vérification collective de la réponse se faisait.

La deuxième séance a été consacrée à ce que l'on a le droit de publier ou non sur internet, à partir de la vidéo extraite de Vinz et Lou « un blog pour tout dire ? ». Après visionnage de la vidéo et vérification de sa compréhension, nous avons lancé un débat pour recueillir les pensées des élèves et apporter des connaissances sur ce que l'on a le droit de publier, juridiquement et éthiquement.

La dernière séance a été consacrée à l'évaluation, au bilan de ce qu'avaient apporté ces deux séances d'éducation civique, afin de tirer des conclusions sur ce que les élèves ont retenu, de revenir sur ce qui n'a pas été assimilé, et de valider le domaine 2 du B2i pour ceux ayant réussi l'évaluation.

L'utilisation éthique et responsable d'internet comporte de nombreux volets, et il nous a semblé primordial de nous baser sur une évaluation diagnostique pour construire nos séances,

afin de nous centrer sur ce que la majorité des élèves ne connaissent pas, soit pensent connaître mais ont en fait de fausses représentations.

En ce qui concerne les modalités de travail, nous voulions mettre en avant le débat et le travail de groupe.

En effet, le travail de groupe présente l'intérêt de confronter les élèves entre eux ; ils échangent leur point de vue, acceptent que l'autre en ait un différent, et sont ainsi plus disponibles à la discussion, à accepter que leur point de vue n'est peut-être pas le bon. C'est un bon point de départ, qui peut être suivi d'un débat, où les élèves peuvent enrichir leur point de vue, le nuancer et évoluer vers une réflexion plus aboutie.

Ces deux modalités de travail permettent de faire parler les élèves un maximum, d'échanger entre eux, ce qui est dans la lignée de ce qui est préconisé, à savoir faire des TIC un sujet d'échange, et non pas rester dans une utilisation individuelle.

B / Statistiques sur les élèves de la classe

Un peu moins de la moitié des questions de l'évaluation diagnostique ont été posées pour permettre de faire des statistiques sur les élèves de la classe, et ainsi d'être au fait sur leur utilisation d'internet. Le questionnaire entier est disponible en annexe. (ANNEXE n°2).

Pour dépouiller ces questionnaires, nous avons utilisé un document Excel, dans lequel nous avons entré toutes les données sous forme de chiffres, afin de faciliter le traitement de ces données. Pour se souvenir de la correspondance chiffres – réponses possibles, nous avons rédigé un dictionnaire des données, répertoriant la question, les variables possibles de réponses, et le chiffre qui leur a été attribué. Vous pouvez avoir un aperçu de ces deux documents de travail en annexe. (ANNEXE n°3).

Pour plus de clarté, nous avons transformé les réponses obtenues sous forme de graphique ou de tableau. Ceux-ci ne sont pour la plupart pas disponibles dans le corps de notre mémoire, mais sont accessibles en annexes (ANNEXE n°4). Les graphiques ont pour abscisse les différentes modalités de réponses, et en ordonnée le nombre d'élèves ayant répondu cette modalité.

Après avoir présenté nos résultats, nous ferons le portrait de l'élève-type de cette classe, c'est-à-dire le type d'élèves le plus représenté.

- **Renseignements généraux, fréquence d'utilisation**

Les vingt élèves interrogés possèdent tous un ordinateur chez eux. 12 élèves l'utilisent plusieurs fois par semaine, 6 élèves tous les jours, et seulement 2 élèves ne s'en servent qu'une fois par semaine.

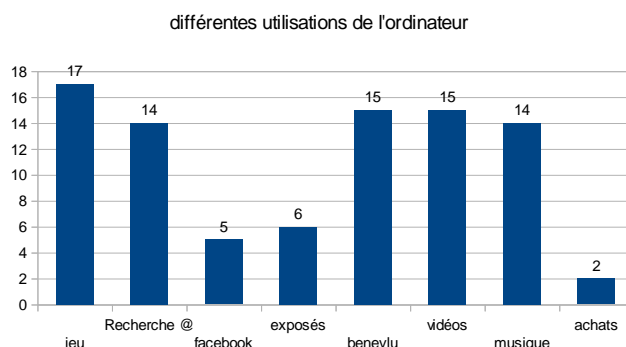
Un seul élève possède un ordinateur pour lui tout seul (cf graphiques a et b).

Quand ils se rendent sur l'ordinateur, 11 élèves vont parfois sur internet, et 9 déclarent s'y rendre à chaque fois qu'ils utilisent l'ordinateur. Pour ces élèves, l'utilisation de l'ordinateur est donc fortement liée à celle d'internet (cf graphique c).

- **Sites fréquentés, type d'utilisation d'internet**

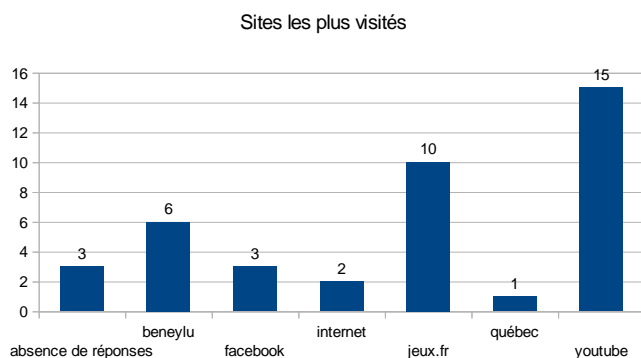
Quatre élèves, soit 20% de la classe, possèdent un compte Facebook (graphique d). Rappelons que l'âge légal fixé par Facebook pour avoir un compte est de 13 ans.

A la question « à quoi te sert l'ordinateur ? », l'élève avait la possibilité de cocher de 1 à 8 items. 88 items ont été cochés au total, soit une moyenne de 4.4 items par élève. Leur utilisation de l'ordinateur est donc relativement variée. L'item « autre » était possible, mais n'a pas été coché.



Au vu de ce graphique, nous constatons que les élèves utilisent principalement l'ordinateur pour jouer, pour aller sur BeneyluSchool (ENT mis en place cette année au sein de l'école), pour regarder des vidéos et pour écouter de la musique.

La question 8, « cite deux sites sur lesquels tu vas le plus souvent », entraînait une réponse libre de la part des élèves.



Trois élèves n'ont cité qu'un seul site, et deux élèves n'ont pas bien compris la question en écrivant « internet ». Pour le reste les sites les plus visités par les élèves de la classe sont « youtube.fr » site de vidéos, « jeux.fr » site de jeux gratuits en ligne, et BeneyluSchool. Cela correspond bien avec leurs réponses données concernant l'utilisation qu'ils ont de l'ordinateur, à savoir jouer, écouter de la musique et regarder des vidéos.

- ***L'utilisation des messageries instantanées (« chats »)***

60% des élèves de cette classe n'utilisent pas de chat pour communiquer. Parmi ceux qui utilisent un, l'immense majorité l'utilise pour communiquer avec des gens qu'ils connaissent ; seuls 2 élèves indiquent communiquer avec tout le monde sur des chats (graphiques e et f). Une des élèves utilisant un chat pour communiquer avec tout le monde a évoqué les chats présents dans les jeux en réseau.

- ***Conclusions***

L'élève type de cette classe possède un ordinateur à utilisation familiale chez lui. Il y va régulièrement (plusieurs fois par semaine) et utilise internet pour jouer en ligne, pour écouter de la musique, regarder des vidéos et aller sur BeneyluSchool, l'ENT de l'école. Il ne possède pas facebook, mais en a déjà beaucoup entendu parler. Lorsqu'il se rend sur des logiciels de messageries instantanées, c'est la plupart du temps pour communiquer avec des gens qu'il connaît.

C/ Evaluation diagnostique : les résultats

Les perceptions des élèves sur l'ordinateur et surtout sur l'outil internet sont à prendre comme point de départ pour coller aux questions que les élèves se posent et déraciner leurs fausses conceptions, afin de mieux enseigner.

- ***Place de l'ordinateur***

Les réponses à la question 3 (quelle est la meilleure place pour mettre l'ordinateur ?) montrent que les élèves sont globalement partagés sur cette question : certains voient dans l'ordinateur une utilisation familiale, justifiant la place de l'ordinateur dans le salon (55%), alors que d'autres privilégient une utilisation personnelle, privée, de l'ordinateur, et le place donc dans leur chambre (40%). Un élève n'a pas répondu.

- ***Qu'est-ce qu'internet ?***

La question 7 était ouverte : « qu'est-ce qu'internet selon toi ? » avec quelques lignes pour répondre. Voici un tableau récapitulant les idées des enfants :

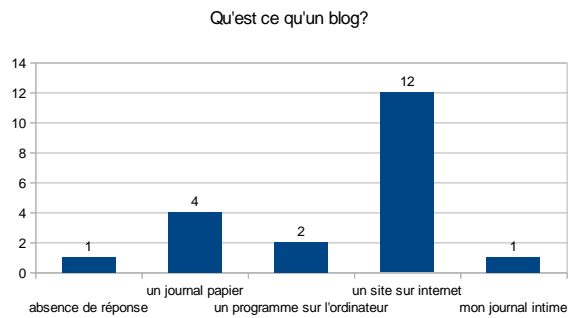
application divertissante, mais qui peut donner des virus
site de recherche pour jeux et vidéos
site de recherche pour presque tout faire
faire des recherches (x5), site de recherches (x2)
moteur de recherche, on ne peut rien faire sans
pour rechercher ce que l'on ne comprend pas
faire des recherches, aller sur les sites que l'on veut
moteur de recherche, pour faire des recherches et écouter de la musique
quelque chose où on peut faire tout ce qu'on veut
faire des recherches, jouer, regarder des films que l'on n'a pas pu voir à la télé
site web pour faire des recherches
site de recherche où on peut écouter de la musique, regarder des vidéos et jouer
sert à faire plein de choses

On remarque alors que les élèves ne savent pas définir internet autrement que par ses fonctions : « ça » sert à faire quelque chose. Aucun n'arrive à définir internet en tant que réseau informatique mondial. Ils assimilent internet à un seul site. C'est pour eux ce site qui regroupe tous les autres sites sur lesquels ils peuvent aller.

Certaines phrases ont attiré notre attention comme « quelque chose où on peut faire tout ce qu'on veut » ou encore « application divertissante mais qui peut donner des virus ». Nous prenons note de ces informations pour y revenir lors du débat.

Nous ne traiterons pas les questions techniques concernant la définition d'internet, car ce sujet n'est pas l'objet de notre enseignement. Il serait pourtant intéressant d'y consacrer une séance afin que les élèves comprennent bien comment fonctionne le réseau internet.

• Les blogs et leur utilisation



Qui peut voir son blog ?

absence de réponse	1
amis	2
famille	2
parents	5
parents et amis	2
parents et gens que l'on connaît	2
tout le monde	6

Nous nous sommes rendu compte que 40% des élèves ne savent pas vraiment ce qu'était un blog et que 70% ne savent pas qui peut voir un blog. La majeure partie de la classe pense que seul l'entourage proche peut voir ce qu'ils publient, que ce soit sur un blog ou sur un site (voir tableau ci-dessus). Ce point nous a paru alors essentiel à travailler.

A la question « Est ce que l'on peut utiliser librement la photo des gens pour les mettre sur internet ? », les élèves ont majoritairement répondu « non ». Parmi les deux élèves ayant dit « oui », un a rajouté un commentaire : « oui, mais c'est mal ». Ce point nous a paru essentiel à aborder en ce qui concerne l'éthique sur internet.

La question 19 est liée à la question 18 : « Que peux-tu faire si tu découvres une photo horrible de toi sur facebook ou un blog ? ». Cette question a fait beaucoup réfléchir les élèves ; peu ont réussi à ne cocher qu'une réponse et ont voulu cocher plusieurs réponses. Les réponses proposées étaient : « demander à la personne de l'enlever », « c'est trop tard on ne peut rien faire » ou « en parler aux parents ».

Voici les réponses des élèves :

Rep 1	6
Rep 3	1
Rep 1 & Rep 3	10
Rep 2 & Rep 3	3

Nous étions satisfaits de constater que peu d'élèves ne feraient rien face à ce cas, et en parleraient soit à la personne concernée, soit à leurs parents. Même ceux qui pensent que c'est trop tard en parleraient quand même. La réflexion qu'ils ont eue sur cette question nous a poussés à faire de ce sujet d'éthique une séance principale.

- ***Véracité des informations sur internet***

A la question « est-ce que tout est vrai sur internet ? », seul un élève a répondu « oui ». Nous essaierons donc d'aborder cette question lors du débat.

A la question « qui peut créer une page sur internet ? », 12 élèves pensent que seuls les gens autorisés peuvent créer une page, contre 6 élèves qui pensent que n'importe qui possède ce droit (voir graphique g). Ainsi comme précédemment, les enfants ont du mal à imaginer que n'importe qui, venant de n'importe quel horizon, peut créer une page sur internet et raconter ce qu'il veut.

- ***Les dangers d'internet***

A la phrase « si tu reçois un message signé ton ami, alors... », 17 élèves ont répondu « ce n'est peut être pas un ami », les autres ayant répondu « c'est sûrement un ami » (graphique h). Cette question a comme objectif de voir si les élèves ont conscience que sur internet, on ne sait jamais vraiment à qui l'on parle. Cette problématique nous tenant à cœur, elle allait de toute façon se retrouver dans notre débat.

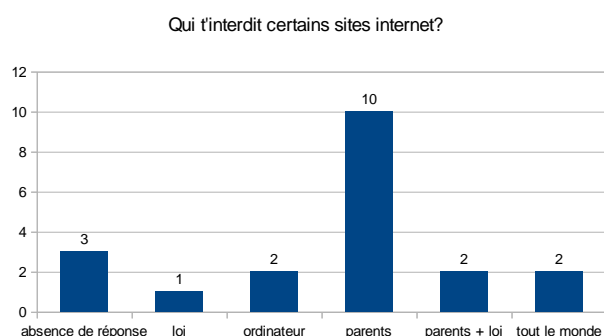
Seuls 2 élèves ont répondu « non » à la question « penses-tu qu'il existe des dangers à utiliser un ordinateur ? » (voir graphique i). Nous étions plutôt satisfaits que la grande majorité des élèves soit consciente qu'il existe des dangers dans l'utilisation d'un ordinateur et dans l'utilisation d'internet.

- ***Les interdictions sur internet***

Nous leur avons posé la question « a-t-on le droit de tout faire sur internet ? ». 60% ont répondu que « non, on ne pouvait pas toujours faire ce que l'on veut », 35% pensent que « oui, si l'on ne choque pas les autres », et 5% pensent que oui, sans aucune réserve (voir graphique j). Les avis étant partagés, nous avons décidé de revenir sur cette question juridique et éthique lors de la deuxième séance.

A la question « Y-a-t-il des sites qui te sont interdits ? », tout le monde a répondu « oui ». Il y avait ensuite un espace libre où les élèves pouvaient citer des types de sites qui leur étaient interdits, et qui les leur interdisait.

Voici leurs réponses :



Quels sites te sont interdits ?

- sites -12,-16,-18
- porno
- facebook
- facebook, skype, jeux de guerre
- facebook
- porno
- trucs d'adulte
- sites -12,-16 + habits sexy

Quelques élèves ne se rendent pas compte que si des sites leur sont bloqués sur l'ordinateur, c'est parce que les parents ont installé un contrôle parental derrière.

• *Questions diverses*

La dernière question (la question 21) correspond plutôt à un espace libre où les élèves pouvaient poser une question s'il leur en venait une à l'esprit. Peu ont formulé des questions, mais voici ce que nous avons recueilli :

pourquoi sur internet il y a des choses qu'il ne faut pas ?
internet dit-il vraiment des choses biens pour nous?
est-ce que les sites sont visibles par tous?
à quoi ça sert internet?
pourquoi il y a des virus?

Toutes ces questions seront donc abordées plus ou moins rapidement dans les deux prochaines séances, au cours d'activités ou au cours du débat.

D/ Les deux séances d'éducation civique : paroles d'enfants

Suite à cette évaluation diagnostique, nous avons bâti nos deux séances.

• *Séance n° 6*

La première visait la compréhension de « qui peut voir quoi » sur l'ordinateur et sur internet. Pour cela nous avons distribué des vignettes aux élèves, ainsi qu'une affiche avec des questions, et ils devaient coller les vignettes en dessous des questions en fonction de ce qu'ils pensaient. Les élèves étaient par groupe, et devaient se mettre d'accord. Nous avons précisé qu'en cas de désaccord, la majorité tranchait, et que nous aurions de toute façon une discussion là-dessus après.

Vous trouverez en annexes (ANNEXE n°6) les réponses complètes, voici ici un exemple de réponses pour chacune des questions posées sur les affiches, ainsi que les explications données lors de la mise en commun collective.

Qui peut voir où je suis allé sur internet ?	
Ma famille	Moi uniquement

Lors de la mise en commun, nous avons montré aux élèves qu'il existait un historique présent dans les navigateurs, qui garde en mémoire les traces de notre passage sur les sites internet. Grâce à l'ordinateur relié au vidéoprojecteur, nous avons pu ainsi montrer les différents sites internet où la classe était allée la semaine précédente et le mois précédent. Les élèves ont ainsi pu conclure que toutes les personnes ayant accès à leur ordinateur pouvait voir où ils allaient sur internet.

Qui peut voir ce que j'écris sur un chat ?	
Uniquement celui avec lequel je discute	Tout le monde

Nous avons attiré l'attention des élèves sur les différences entre les messageries instantanées présentes sur les jeux en réseau, où l'on écrit aux inconnus qui jouent avec nous, et celles où l'on choisit à qui l'on parle, où l'on ajoute les adresses que l'on souhaite.

Nous avons également évoqué le « copier-coller » ; il faut faire attention quand on écrit quelque chose sur internet, car les gens peuvent sauvegarder les phrases écrites et les montrer à d'autres.

Qui peut voir ce que je mets sur facebook ?	
Mes amis	Uniquement les français

Pour vérifier la réponse à cette question, nous avons amené les élèves sur les paramètres de confidentialité du site. Nous leur avons montré que c'est à eux de choisir qui peut voir ce qu'ils publient sur ce réseau social.

Qui peut voir ce que j'ai dans mon ordinateur ?	
Uniquement les français	Moi uniquement

Cette question a été l'occasion pour nous d'aborder les virus qui peuvent attaquer l'ordinateur quand on dispose d'internet. Une fois un virus installé, tous nos dossiers d'ordinateur peuvent être accessibles au pirate informatique. Nous avons donc rappelé l'importance de ne télécharger uniquement des contenus envoyés par un expéditeur connu.

Qui peut voir ce que je mets sur beneylu ?	
Mes maitresses et mes camarades de classe	Ma famille, mes camarades et mes maitresses

Cette question n'a pas posé de problèmes aux élèves. Cet ENT venant d'être mis en place dans l'école, l'enseignante qui nous accueillait avait bien pris soin d'expliquer aux enfants (et aux parents) son fonctionnement, à savoir que cet ENT est protégé par un mot de passe, que les enfants et les parents y ont accès, et que les maitresses modèrent tout.

Qui peut voir ce que nous publions sur le site internet de l'école ?	
Mes maitresses et mes camarades de classe	Uniquement les français

Cette question a été la moins bien réussie par les élèves : un seul groupe a répondu « tout le monde ». Pour leur faire prendre conscience qu'internet est un réseau mondial, et que n'importe qui peut tomber sur n'importe quel site internet, nous sommes allés sur des sites de différents pays : Royaume-Uni, Canada, Japon, Russie ... Ils ont été très surpris de tomber sur des sites dont ils ne parlent pas la langue, d'autant plus quand l'alphabet est différent. Cela a été le moyen de leur dire que si nous pouvions tomber sur des sites japonais, les Japonais pouvaient aller sur notre site.

• Séance n°7

La séance 7 a comme point de départ la vidéo de Vinz et Lou « un blog pour tout dire ? » disponible ici : <http://www.internetsanscrainte.fr/le-coin-des-juniors/un-blog-pour-tout-dire>
 Cette vidéo a pour morale « les secrets c'est privé, interdit de les publier ».

Après quelques questions orales de compréhension, nous avons demandé aux élèves comment ils auraient réagi à la place de Lou, puis de Vinz. Nous sommes aussi revenus sur la définition d'un blog, et nous en avons montré la variété : blog de musique, blog de voyages, blog tenus par des jeunes, par des retraités... Cela a permis aussi d'expliquer que n'importe qui pouvait créer une page sur internet, il n'y a pas besoin d'autorisation.

Lorsque l'on a montré un blog tenu par une jeune fille, qui donnait des informations personnelles sur elle et qui mettait beaucoup de photos d'elle, les élèves ont été quelque peu abasourdis, et ne comprenaient pas pourquoi elle faisait tout cela.

« Mais nous on s'en moque de sa vie, pourquoi elle montre ça à tout le monde ? », « ça ne sert à rien, en plus c'est dangereux si on connaît tout d'elle », « Le blog de voyages c'est joli, on peut apprendre des choses intéressantes », « On n'a pas besoin d'écrire des choses sur nous sur un blog, on peut envoyer des photos par mail à nos amis ou à notre famille ».

Pour revenir sur les droits dont on dispose sur internet, nous leur avons demandé ce que les créateurs de blog avaient le droit selon eux de mettre sur internet.

Nous avons alors pu dire qu'il fallait demander l'autorisation à la personne avant de mettre une photo d'elle sur internet, et expliquer que les règles qui s'appliquent dans la vie s'appliquent aussi sur le net : on ne révèle pas la vie privée des personnes, on ne met pas de photo sans accord, on peut porter plainte si la personne refuse d'enlever une photo ou une information sur nous... Cela a rassuré les élèves. Nous leur avons quand même expliqué que souvent lorsqu'une photo était divulguée sur internet, il était improbable qu'elle disparaisse, car tout le monde peut l'enregistrer sur son ordinateur et la conserver.

Cette discussion nous a ensuite amené à discuter rapidement la véracité des informations sur internet, en rappelant que vu que n'importe qui peut écrire, les informations trouvées ne sont pas toujours vraies, et qu'il est important de vérifier les informations en regardant dans des livres, ou en demandant à des adultes (parents, enseignants...).

Le dernier point que nous avons abordé durant ce débat concerne le fait que l'on ne sait pas qui se cache réellement derrière un écran d'ordinateur, avec la question « comment faire pour savoir qui est derrière l'écran quand on parle, ou quand on reçoit un mail ? ». Nous avons pris l'exemple suivant : « Vous recevez un mail d'une adresse que vous ne connaissez pas. Il est écrit : Rejoins-moi devant l'école, on jouera ensemble. Jules. » Comment être sûr que c'est bien Jules ? Les élèves ont d'abord dit « on lui demande si c'est bien lui », ou « on lui demande un truc que seul lui peut savoir comme notre nom de famille ou notre date de naissance ». Nous leur avons montré qu'une personne suffisamment renseignée pouvait savoir ce genre de choses. Les élèves sont alors arrivés à la conclusion qu'il fallait l'appeler pour vérifier si c'était bien lui qui avait envoyé ce genre de messages. Peu d'entre eux avaient pensé que quelque chose dans ce genre-là pouvait arriver sur internet.

Nous avons terminé cette séance par une trace écrite, que l'on a monté tous ensemble, à partir de la question « Qu'est-ce qu'il vous semble important de retenir de ce que l'on a dit aujourd'hui ? ». Voici le résultat :

Quand je vais sur internet, je ne dois pas oublier :

- De faire attention à qui peut voir ce que je publie
- Les secrets, c'est privé, interdit de les publier !
- Tout n'est pas toujours vrai sur internet, je peux vérifier les informations dans des livres ou auprès des adultes.
- Je dois être sûr de parler à la bonne personne avant de dire des choses sur moi.

E/ Evaluation - bilan : les résultats

Ces séances d'éducation civique ont permis d'évaluer les élèves pour à la fois se rendre compte de ce qui avait été acquis ou non, et ainsi pouvoir remédier par la suite aux difficultés, mais également pour valider le domaine 2 du B2i « Adopter une attitude responsable ».

Voici les compétences sur lesquelles les élèves étaient évalués :

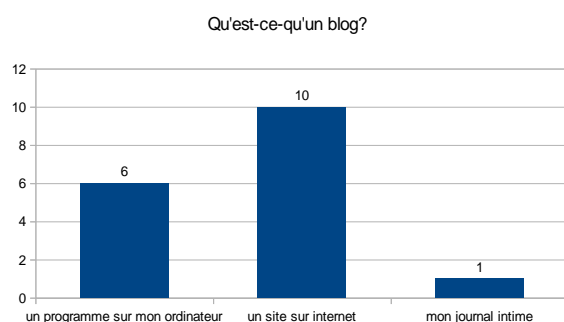
2 - Adopter une attitude responsable

Prendre conscience des enjeux citoyens de l'usage de l'informatique et de l'internet et adopter une attitude critique face aux résultats obtenus

- L'élève sait qu'il a droit au respect de son image et de sa vie privée et à la protection de ses données personnelles.
- L'élève respecte les autres dans le cadre de la communication électronique et de la publication en ligne (propos injurieux, diffamatoires, atteinte à la vie privée ou toute autre forme d'atteinte).
- L'élève connaît et tient compte des conditions d'inscription à un service en ligne ; il sait quelles informations personnelles il peut communiquer ; il se protège et protège sa vie privée.
- L'élève sait qu'il doit alerter l'enseignant présent s'il se trouve face à un contenu ou à un comportement qui lui semblent inappropriés ou illicites.

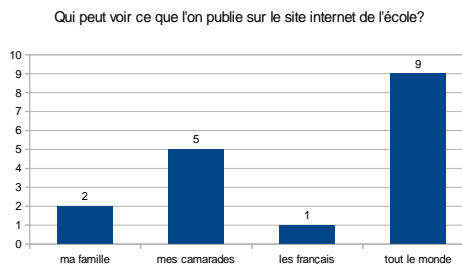
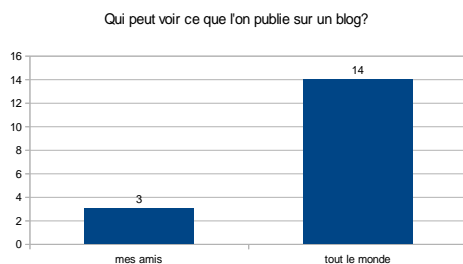
Pour mener à bien cette évaluation, nous avons créé neuf questions, portant sur des définitions, sur des activités faites en cours (« qui peut voir ? ») et sur le débat. Certaines questions étaient les mêmes que celles posées lors de l'évaluation diagnostique, afin de pouvoir comparer les réponses. Cette évaluation est disponible dans les annexes (ANNEXE n°7). Nous avons recueilli 17 questionnaires, que nous avons traités de la même manière que ceux de l'évaluation diagnostique. Vous trouverez un aperçu du dictionnaire de données ainsi que des données triées en annexe. (ANNEXES n°8 et n°9).

Voici les réponses des élèves à la question 1 :



Aucun n'a répondu « un journal papier », alors qu'ils étaient quatre lors de l'évaluation diagnostique. Par contre, alors qu'ils étaient deux seulement à répondre « un programme sur mon ordinateur », ils sont six lors de l'évaluation bilan.

Voici les réponses des élèves aux deux questions concernant le « qui peut voir ? »



La première question sur le blog a été mieux réussie que la deuxième. On a également remarqué que les neuf élèves ayant réussi la deuxième question ont tous réussi la première. Nous considérons néanmoins que le fait que tout le monde a accès au site internet de l'école n'a pas encore été bien assimilé.

La question consistant à entourer de différentes couleurs ce que l'on a le droit de publier sur internet a été plutôt bien réussie :

item	nombre de bonnes réponses
photos de soi	14
photos des autres sans leur accord	13
photos des autres avec leur accord	15
les secrets des autres	17
ses goûts musicaux	16
ce que l'on a fait le week-end	17

Nous remarquons que le droit de publier telle ou telle photo a été un peu moins bien compris que les autres items.

La question 5, « comment faire pour savoir si ce que l'on trouve sur internet est vrai ? », a été réussie par 11 élèves sur 17. Parmi ceux qui ont échoué, trois n'ont rien répondu.

Voici quelques exemples de réponses justes :

"on cherche dans des livres et des journaux"
 "on peut faire des recherches avec des livres (dictionnaires, encyclopédies)"
 "on cherche dans un livre"

Les réponses considérées comme fausses étaient :

"on demande à la personne"
 "si tu le savais avant ou pas"
 "nous demandons à la personne concernée"

On remarque que deux des élèves ont mal compris la question, et ont pensé que l'on parlait d'informations dites par une personne sur un chat par exemple.

C'est cependant la question 6 qui traitait de ce sujet : « comment faire pour vraiment savoir qui te parle sur internet, si c'est bien ton ami? ». Là encore, six élèves ont mal répondu. Trois élèves ont réussi à donner plusieurs solutions.

Voici quelques exemples de réponses justes :

"lui demander si c'est bien lui qui m'a parlé" "regarder si son adresse e-mail est la bonne, ou l'appeler " "on va le voir ou on lui téléphone" "nous lui demandons mais s'il nous ment nous allons lui demander en face"
--

Les réponses considérées comme fausses étaient :

"lui demander de le rencontrer ou utiliser un chat pour le voir" "comment tu t'appelles?" "en lui demandant"
--

La première réponse citée comme fausse a attiré notre attention, car c'est un exemple de comportement à risques.

Les questions 7 et 8 portent sur facebook.

Nous avons divisé la correction de la question 7 en deux : quatre élèves n'ont pas su dire si l'on pouvait choisir qui voit ce que l'on met sur Facebook. Parmi les 13 élèves ayant répondu oui, trois n'ont pas donné la bonne justification.

Les réponses considérées comme fausses étaient :

"on peut choisir mais je ne sais plus comment" "les parents" "on peut en cliquant sur la photo de ton ami si c'est à lui que tu veux parler"
--

Voici quelques exemples de réponses justes :

"tu cliques soit sur mes amis, soit sur tout le monde" "il y a une petite encoche et après il y a soit amis, soit tout le monde" "tu vas dans une flèche et il y a marqué quelque chose et tu cliques tu as tout le monde, mes amis, mes amis de mes amis" "avec les paramètres de confidentialité"
--

La question 8 concernait l'âge légal pour posséder un compte Facebook. Cette question a bien été réussie, car 15 élèves sur 17 ont su répondre « 13 ans ».

La dernière question de l'évaluation était ouverte et concernait les risques que l'on encoure lorsque l'on est sur un chat. Globalement tout le monde a su donner au moins un risque, seuls deux élèves n'ont pas répondu à la question. Par contre, seul un élève a su nous donner plusieurs risques.

Voici quelques exemples de réponses :

"de se faire agresser (par les mots, par image, avec des photos)" "quand on ne sait pas à qui on parle, il peut venir chez nous" "il faut faire attention avec qui on parle et ne pas dire des secrets" "d'être piégé et d'avoir un virus" "si on nous envoie des bêtises"
--

Au final, les réponses des élèves à notre évaluation leur ont permis de valider les compétences mises en jeu pour le B2i, à part pour quatre d'entre eux. Parmi ces quatre élèves, deux étaient absents lors des deux séances sur le sujet.

Vous pouvez trouver en annexe (ANNEXES n°10 et n°11) un exemple d'une évaluation ayant permis la validation du domaine 2 du B2i, et un exemple ne l'ayant pas permis.

III/ Analyse

A/ Résultats de notre séquence

Avoir fait une évaluation diagnostique et une évaluation bilan sur le même modèle nous permet de comparer facilement les résultats, détaillés dans la partie précédente.

Nous pouvons ainsi extraire ce qui a réussi, et ce qui a moins bien fonctionné.

La première question de l'évaluation bilan (« qu'est ce qu'un blog ? ») n'a pas été réussie comme nous le souhaitions. Malgré le fait que nous soyons allés sur internet pour leur montrer différents types de blogs, les élèves n'ont pas tous saisi la différence entre aller sur internet, et aller dans un programme installé sur l'ordinateur. Cette nuance n'est pas du tout évidente pour eux. Ainsi si c'était à refaire, nous passerions plus de temps à définir les concepts que nous utilisons.

Nous préconisons donc, en amont de cette séquence sur les risques d'internet, de bâtir une séquence afin de définir les notions d'internet, de logiciels... Il nous paraît important que les élèves comprennent comment fonctionne un ordinateur, comment fonctionne internet, avant de vraiment s'intéresser aux problèmes de fond.

Pour cela, une vidéo de Vinz et Lou peut aussi être un bon point de départ :

<http://www.internetsanscrainte.fr/le-coin-des-juniors/internet-koi-kes>

S'interroger sur le fonctionnement d'internet permettra selon nous de mieux comprendre les points que nous avons abordés sur « qui peut voir quoi » sur internet.

En effet, ces points ont été moyennement réussis lors de l'évaluation bilan. L'impression des élèves qu'internet n'est visible que par leurs proches est fortement ancrée chez eux, et nous

pensons que le travail que nous avons effectué ne saurait être unique. Cette notion de réseau mondial, où chaque site est visible par des milliards d'internautes, se doit d'être abordée lors de plusieurs occasions : visite sur internet, lecture d'un article, publication sur le site de l'école, etc. Même si nous avons montré des exemples concrets (site internet japonais par exemple), cette activité ponctuelle n'a pas suffi pour que tous les élèves prennent conscience des différents degrés de visibilité.

Ainsi, nous préconisons non seulement d'aborder cette notion lors de multiples occasions, mais également lors de l'activité que nous avons menée, de refaire une phase individuelle après la mise en commun, où chaque élève aurait ses propres vignettes et construirait sa propre affiche qu'il pourra garder, en plus de l'affiche collective. Avoir utilisé uniquement le travail de groupe, sans appropriation individuelle, a sans doute contribué au fait que certains élèves, un peu en retrait, n'ont pas réellement fait évoluer leurs représentations.

Le reste de l'évaluation comportait des questions ouvertes sur les risques d'internet, et a été plutôt bien réussi. Le visionnage de la vidéo, ainsi que de différents blogs, a permis de rendre cette activité concrète. Les élèves se sentaient concernés par le problème abordé, et ont beaucoup participé au débat qui a suivi, riche en commentaires.

Nous ne saurions que trop conseiller d'utiliser à l'avenir ce même type d'outils (vidéos, sites internet) pour travailler sur ce sujet, car ils apportent un éclairage plus concret et plus clair que les simples questions de l'enseignant, et nourrissent fortement le débat.

D'une manière générale, nous sommes satisfaits de notre séquence, nous avons senti les élèves impliqués, et avons pu constater la différence lors de l'évaluation bilan entre les élèves présents lors de nos séances, et les deux qui étaient absents ; ceux-ci se sont trouvés démunis face à nos questions sur les risques d'internet, et les réponses fournies étaient beaucoup moins abouties que celles des autres.

Néanmoins, le résultat de notre travail est à nuancer. Si ce que l'on a proposé a plutôt bien fonctionné, nous ne voyons ici que les répercussions sur le court terme. Les élèves ont eu une réflexion sur ce qu'est être responsable face aux écrans, mais nous ne savons pas si tout cela va avoir des répercussions sur le long terme dans leur utilisation des écrans.

Faire évoluer les comportements des élèves sur leur utilisation demande du temps, et s'effectue tout au long de leur scolarité.

Nous proposons pour cela quelques perspectives à mener en complémentarité avec ce que nous avons déjà proposé.

B/ Perspectives

Nous avons eu pendant notre stage huit créneaux de 45 min. Etant données les nombreuses conséquences de l'utilisation des écrans dont certaines sont développées partie une, nous ne pouvions pas en peu de temps prétendre rendre l'élève responsable face aux écrans. Nous avons donc ciblé notre séquence. Beaucoup de points demandent un travail sur le long terme. De plus, si l'école peut accompagner l'enfant vers une pratique réfléchie des écrans, elle ne peut cependant pas contrôler le temps passé en extrascolaire. Nous allons ici proposer quelques pistes de travail en classe.

L'utilisation des écrans peut entraîner, comme développé en partie une, un renfermement sur soi. A la question « quelle est la meilleure place pour mettre l'ordinateur ? » de notre questionnaire, 40 % répondent dans leur chambre. Nous ne sommes pas revenus sur cette question avec les élèves pour oraliser les raisons de leurs réponses. Cela nous paraît néanmoins inquiétant étant données les recommandations énoncées en partie 1. Face à ce phénomène l'école doit apprendre à l'élève à parler de ce qu'il voit et fait sur l'ordinateur. De plus elle doit développer les activités de socialisation.

Aujourd'hui l'élève a accès en quelques clics, directement sur son Smartphone à une foule de données. Il peut ainsi légitimement se poser deux questions, « à quoi cela sert de mémoriser les connaissances », et « pourquoi passer du temps à l'école ». Face à cette évolution il est nécessaire de donner la possibilité à l'élève d'être critique face à ce qu'il peut trouver et de l'aider à sélectionner parmi tout ce qu'il peut trouver. Mais il doit également comprendre qu'on ne peut s'approprier le contenu d'une recherche que si l'on en maîtrise les fondements. Nous allons proposer un exemple de séance qui permet à l'élève d'intégrer le fait que tout n'est pas à prendre tel quel sur le net. Cette séance est inspirée d'une séance pédagogique proposée sur le site de l'Académie d'Orléans-Tours :

1° Sélectionner les moteurs de recherche / site : la sélection des sites doit permettre à chaque groupe d'obtenir des réponses complémentaires ou contradictoires avec les autres groupes

2° Rechercher les informations via le questionnaire

- Quelle est la particularité physique des rhinogrades ?
- De quoi se nourrissent-ils ?
- Où ont-ils été découverts et depuis quand ?
- Quelle est le nom de la maladie introduite par le soldat qui a découvert l'archipel où vivent les rhinogrades ?
- Les rhinogrades sont-ils des animaux réels ou imaginaires ?
- Qui a écrit l'article ? Peut-on contacter l'auteur ?
- Le site présente-il des photos ou des dessins ?
- Le site est-il un site personnel / commercial / éducatif / autre ?
- Le texte est-il facilement compréhensible ?
- L'article est-il daté ?

3° Mise en commun des informations trouvées par les élèves. Ces réponses sont notées sur un tableau blanc, ce qui permet de mettre en évidence la disparité des sources consultées

4° Repérer les éléments (essentiellement les éléments bibliographiques et le contenu de l'information) qui permettent de valider les informations trouvées sur un site ou une page web.

5° Apprendre à identifier, juger et confronter ses source

Un module d'éducation à la santé : « Les écrans, le cerveau... et l'enfant » proposée par la Fondation « la main à la pâte » est conseillé par l'Académie des Sciences, il est construit autour de la question : « Comment les écrans sollicitent-ils mon cerveau ? »

Tout au long des séances, le module propose une double approche :

- d'éducation à la science en favorisant la compréhension des effets étonnants et captivants issus de la rencontre du cerveau avec les potentialités des écrans ;
- d'éducation pour la santé, en suscitant la prise de conscience des enjeux de l'utilisation des écrans et de la nécessité qui en découle d'en faire un usage raisonné.

Plus généralement, afin que les élèves distinguent fiction et réalité, il est important qu'ils acquièrent la faculté de se mettre à la place d'autrui. Ils seront alors plus armés face aux écrans et aux images violentes qu'ils génèrent et particulièrement aux jeux vidéo.

Serge Tisseron, dans son livre Le jeu des trois figures en classes maternelles (2010) propose de faire jouer les enfants à partir des images qui les ont perturbés. Il conseille aux enseignants

de maternelle d'animer ce jeu une à deux fois par semaine, pendant quarante-cinq minutes, de préférence par demi-classe, dans la salle de classe.

Objectifs généraux :

- s'approprier le langage
- apprendre les règles de socialisation et du bien vivre ensemble
- agir et s'exprimer avec son corps
- mettre en œuvre l'imagination
- valoriser à référence à l'écrit

Objectifs propres :

- Apprendre le faire semblant
- Prendre du recul par rapport aux images
- Développer la capacité d'empathie : se mettre à la place des autres

Déroulement :

1°Rappel des règles : les enfants sont invités à jouer comme au théâtre

Rappeler que l'on fait semblant (de se battre, de s'embrasser...) et surtout on ne se fait pas mal.

2° Construction de l'histoire :

Est-ce qu'il y a des images que vous avez vues, et dont vous avez envie de parler ?

Puis les enfants construisent ensemble un scénario à partir des images qui les ont impressionnés (dessin animé, série, afin d'éviter toute référence à des situations personnelles ou familiales)

3°Mise en place des actions et des dialogues. La mise au point du scénario doit comporter impérativement :

- la désignation des actions à accomplir (par exemple, un enfant traverse une rivière)
- la désignation des paroles à prononcer (par exemple, l'enfant crie « Au secours »)

Exemple d'histoire :

L'histoire proposée par les enfants est la suivante : « Un bébé dinosaure est attaqué par un crocodile, puis sauvé par un dinosaure adulte qui lui vient en aide. » Les actions sont précisées : le bébé dinosaure marche sur des pierres pour traverser une rivière, l'une d'entre elles est un crocodile qui menace de le manger, mais un dinosaure adulte le soulève du sol avec sa bouche et le sauve.

Les textes sont précisés de la façon suivante. Le crocodile dirait : « Je vais te manger. » Le bébé dinosaure dirait : « À l'aide ! » Le dinosaure adulte dirait : « N'aie pas peur, je vais te sauver. »

Exemple 2

Les élèves proposent de jouer une agression au collège en référence à une séquence vue au journal télévisé.

L'histoire est précisée de la façon suivante : un élève donne un coup de couteau dans le ventre d'un autre élève et un troisième vient lui porter secours. Puis les actions et les dialogues sont précisés comme ceci.

L'agresseur dirait : « Je vais te donner un coup de couteau. » La victime dirait : « Aïe, aïe, aïe, j'ai mal au ventre ! » Le sauveteur dirait : « Oh là, là, qui a fait cela ? Ne t'inquiète pas, je vais t'aider. »

L'utilisation du conditionnel est important pour distinguer réel et fiction. Aucun rôle ne doit être muet.

4° Les enfants volontaires pour jouer dans un rôle jouent obligatoirement tous les rôles successivement.

L'enseignant ne fait aucun commentaire mais félicite à chaque fois les enfants qui ont joué.

Tout le monde applaudit.

D'après une étude menée en 2008 sur des classes témoin, ce jeu favorise le changement de posture identificatoire, favorise tout particulièrement l'évolution des enfants identifiés à des postures « d'agresseurs » ou de « victime », favorise la posture d'évitement de l'affrontement et le recours à un adulte médiateur. En effet développer la capacité d'empathie des enfants, grâce au jeu de rôle, c'est faire en sorte que l'agresseur se représente mieux le mal qu'il fait aux victimes, et la victime peut se penser en agresseur. Les enfants se figent moins vite dans des rôles, que ce soit celui de caïd ou de victime vulnérable.

Face à l'évolution des enfants induite par les écrans, l'école a un rôle important à jouer en termes de socialisation et d'éducation à la citoyenneté, qui passe par l'éducation aux médias.

Conclusion

Nos différentes lectures nous ont réellement permis de prendre conscience des nombreux risques liés à l'utilisation des écrans. Les enfants évoluent avec la société, ils ont aujourd'hui un accès très précoce aux nouvelles technologies. En contrepartie l'école, elle, n'utilise que très peu les écrans. Or un des rôles de l'école est d'aider l'élève à son insertion dans la société, qui est passée à l'aire du numérique. Certes les élèves n'ont pas besoin de l'école pour comprendre comment fonctionne Windows, Android ou autre système d'exploitation, mais sont-ils aptes à en faire une utilisation saine et bénigne ? En vue de l'étude que nous avons menée dans une classe en milieu urbain, nous pouvons penser que non. Les élèves ne savent pas ce qu'est internet, qui a accès à ce qu'ils publient et tout ce qui peut s'y trouver. Ils ne savent pas non plus les modifications cognitives induites par les écrans.

Il nous paraît donc important d'agir sur deux points. Le premier est d'utiliser les écrans à des fins éducatives, dans la vie quotidienne de la classe. Il est indispensable de prendre appui sur les nouvelles pratiques développées par le numérique pour repenser la pédagogie. Le deuxième est de responsabiliser l'élève face à l'écran, de lui en apprendre les risques et les

dérives. Pour Bernard Stiegler, « ces technologies ne sont pas toxiques en soi, mais les pratiques qu'on en a le sont trop souvent, exploitées par des acteurs industriels qui sont dans des stratégies d'addictivités et de traçabilité occulte. » (Stiegler et al. 2012) Il semble donc indispensable que l'enfant soit éduqué à l'utilisation des écrans.

Puisqu'un des rôles de l'école est de créer l'autonomie, c'est-à-dire l'indépendance, cela est aussi valable pour l'utilisation des TICE. Il doit avoir du recul sur celle-ci. Une attitude éthique et responsable se construit tout au long de la scolarité de l'enfant. Nous avons proposé ici une séquence qui permet certes à l'élève de se poser des questions sur internet et son caractère mondial, pour adapter son comportement en conséquence, elle n'est cependant pas suffisante, cette éducation doit se faire sur le long terme, lors d'occasions diverses, et ce dès la maternelle.

Bibliographie et sitographie

Kambouchner D., Meirieu P. & Stiegler B. (2012). *L'école, le numérique et la société qui vient.*

Ottavi D. & Robert-Dufour D. (2011), *L'enfant face aux médias.*

Tisseron S. & Stiegler B. (2009). *Faut-il interdire les écrans à nos enfants ?*

Tisseron S., Missonnier S. & Stora M. (2012). *L'enfant au risque du virtuel.*

Tisseron S. (2010), *Le jeu des trois figures en classes maternelles.*

Sitographie :

Bach J-F., Houdé O., Léna P., Tisseron S., (2012), *L'enfant et les écrans*, Rapport pour l'Académie des Sciences.

<http://www.academie-sciences.fr/activite/rapport/avis0113.pdf>

Le Monde, (13/12/2012), *Numérique à l'école : Peillon présente une « stratégie globale »*,
http://www.lemonde.fr/education/article/2012/12/13/numerique-a-l-ecole-peillon-presente-une-strategie-globale_1805412_1473685.html

MAIF, *Nouvelles technologies : attention danger*, article internet.

<http://www.maif.fr/enseignants/prevention-ecole/dossiers-speciaux/nouvelles-technologies-attention-danger.html>

Menneveux R., (2010), *Les chiffres du net, les jeunes et les jeux vidéo*, in www.frenchweb.fr
<http://frenchweb.fr/les-chiffres-du-net-les-jeunes-et-les-jeux-video/1481>

Annexe n°1 - Plan de Séquence

<p>Séance 1 : recherche d'informations sur Paul Eluard</p> <p>Matière : Français</p> <p>Utilisation TICE : 11 ordinateurs & internet</p> <p>Modalités de travail : 1 ordinateur pour 2</p>
<p>Séances 2 & 3: Portrait de Paul Eluard et enregistrements d'une strophe de « Liberté »</p> <p>Matières : Français et Arts Visuels</p> <p>Utilisation TICE : logiciel Magnétophone sous Windows 7, 10 ordinateurs, micros-casques</p> <p>Modalités de travail : en atelier, 1 groupe en arts et 1 groupe sur les ordinateurs</p>
<p>Séance 4 : Retour sur les enregistrements et approfondissement</p> <p>Matière : Français</p> <p>Utilisation TICE : vidéo-projecteur, 1 ordinateur & internet</p> <p>Modalités de travail : collectif</p>
<p>Séance 5 : Evaluation diagnostique sur les perceptions des élèves</p> <p>Matière : Education civique</p> <p>Utilisation TICE : Non</p> <p>Modalités de travail : individuel</p>
<p>Séances 6 : « qui peut voir ? »</p> <p>Matière : Education civique</p> <p>Utilisation TICE : vidéoprojecteur, un ordinateur et internet</p> <p>Modalités de travail : groupes de 4 puis collectif</p>
<p>Séance 7 : « peut-on tout dire sur internet ? »</p> <p>Matière : Education civique</p> <p>Utilisation TICE : vidéoprojecteur, un ordinateur et internet</p> <p>Modalités de travail : collectif</p>
<p>Séance 8 : Evaluation bilan</p> <p>Matière : Education civique</p> <p>Utilisation TICE : Non</p> <p>Modalités de travail : individuel</p>

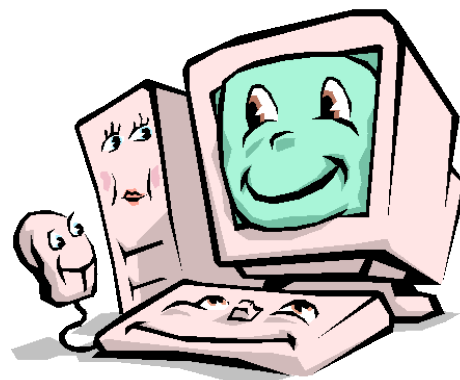
Annexe n°2 - Questionnaire destiné à l'évaluation diagnostique

TOI ET INTERNET

A la maison :

1. As-tu un ordinateur à la maison?

- ☐ Oui, je suis le seul à m'en servir
- ☐ Oui, toute ma famille s'en sert
- ☐ Non



2. A la maison tu utilises l'ordinateur :

- ☐ Jamais ☐ Une fois par semaine
- ☐ Plusieurs fois par semaine ☐ Tous les jours

3. Selon toi, quelle est la meilleure place pour un ordinateur ?

- ☐ Dans le salon
- ☐ Dans ta chambre

4. Quand tu es sur l'ordinateur, tu vas sur internet :

- ☐ Parfois ☐ Toujours

5. Es-tu sur facebook ?

- ☐ Oui ☐ Non



6. L'ordinateur te sert à :

- ☐ Jouer ☐ Faire des recherches sur internet
- ☐ Aller sur facebook ☐ Faire des exposés
- ☐ Aller sur beneylu ☐ Regarder des vidéos
- ☐ Ecouter de la musique ☐ Faire des achats
- ☐ Autre :



Utilisation d'Internet

7. Qu'est-ce qu'Internet selon toi ?

.....

.....

.....

8. Sur quels sites vas-tu le plus souvent ? Cite en deux :

.....

.....

9. Est-ce que tu utilises un chat pour communiquer avec tes amis sur internet ?

☐ Oui, j'utilise (Mets le nom du chat que tu utilises le plus souvent)

☐ Non

10. Sur internet, tu communique avec

☐ Seulement les gens que tu connais

☐ Tout le monde, même des gens que tu ne connais pas



11. Un blog, c'est :

☐ Un journal papier

☐ Un programme sur mon ordinateur

☐ Un site sur Internet

☐ Mon journal intime

12. Par qui un blog est-il visible ?

.....

13. Est-ce que tout ce que l'on trouve sur internet est vrai ?

☐ Oui

☐ Non

14. Qui peut créer une page sur internet ?

☐ N'importe qui

☐ Uniquement les gens qui savent tout

☐ Des gens autorisés

15. Si tu reçois un message signé « ton ami »

☐ C'est sûrement un ami

☐ Ce n'est peut-être pas un ami

Tout est-il permis sur un ordinateur ?

16. A-t-on le droit de tout faire sur internet ?

☐ Oui

☐ Il ne faut pas que cela choque les autres

☐ Non on ne peut pas toujours faire ce que l'on veut



17. Y-a-t-il des sites qui te sont interdits ?

- ☐ Non, j'ai accès à tout sur internet
- ☐ Oui, cite des exemples :

18. Est-ce que l'on peut utiliser librement la photo des gens pour les mettre sur internet ?

- ☐ Oui, évidemment ☐ Non, il nous faut leur accord

19. Que peux-tu faire si tu découvres une photo horrible de toi sur facebook ou un blog ?

- ☐ Demander à la personne qui l'a publiée de l'enlever
- ☐ C'est trop tard tu ne peux rien faire
- ☐ En parler à tes parents



Pour finir :

20. Tu penses :

- ☐ Qu'il n'y a aucun danger à utiliser l'ordinateur.
- ☐ Que seulement l'utilisation d'internet peut-être dangereuse pour toi
- ☐ Qu'il y a des dangers à l'utilisation d'un ordinateur

21. Si tu te poses une question à propos d'internet, écris-la et nous essaierons d'y répondre la prochaine fois :

.....

.....

.....

Annexe n°3 - Dictionnaire des données de l'évaluation diagnostique

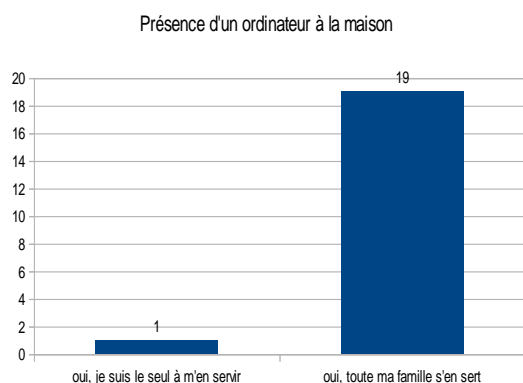
questions	réponses possibles
question 1 - as-tu un ordinateur à la maison?	"1" = oui je suis le seul à m'en servir, "2" = oui toute ma famille s'en sert, "3" = non
question 2 - à la maison tu utilises l'ordinateur	"1" = jamais, "2" = une fois par semaine, "3" = plusieurs fois par semaine, "4" = tous les jours
question 3 - quelle est la meilleure place pour mettre un ordinateur?	"1" = dans le salon, "2" = dans ma chambre
question 4 - quand tu es sur l'ordinateur, tu vas sur internet :	"1" = parfois, "2" = toujours
question 5 - es-tu sur facebook ?	"1" = oui, "2" = non
question 6 - l'ordinateur te sert à :	jouer : "1" = oui, "2" = non, recherche internet : "1" = oui, "2" = non, facebook : : "1" = oui, "2" = non, exposés : "1" = oui, "2" = non, beneylu : "1" = oui, "2" = non, vidéos : "1" = oui, "2" = non, musique : "1" = oui, "2" = non, achats : "1" = oui, "2" = non,
question 7 - internet selon toi ?	chaîne de caractères
question 8 - sites où tu vas le + ?	site1 : chaîne de caractères, site 2 : chaîne de caractères
question 9 - chat pour communiquer ?	"1" = oui, "2" = non

Annexe n°4 - Saisie des données de l'évaluation diagnostique

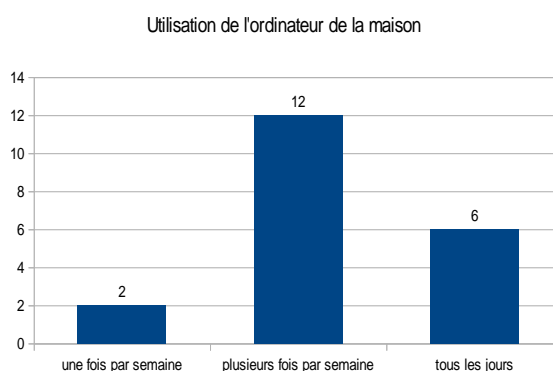
	Q1	Q2	Q3	Q4	Q5	Q6-1	
E1		2	2	1	1	2	1
E2		2	3	1	2	1	1
E3		2	3	2	2	2	2
E4		2	3	2	2	2	1
E5		2	3	1	1	1	1
E6		1	3	2	1	2	2
E7		2	3	1	1	2	1
E8		2	4	1	1	2	1
E9		2	3	1	1	1	1
E10		2	4	1	2	2	1
E11		2	3	2	1	2	1
E12		2	4	1	2	2	1
E13		2	4	1	2	2	1
E14		2	3	2	1	2	2
E15		2	4	2	2	2	1
E16		2	3	1	2	2	1
E17		2	3	2	1	2	1
E18		2	3	2	2	2	1
E19		2	4	-1	1	1	1
E20		2	2	1	1	2	1

Annexe n°5 - Les graphiques

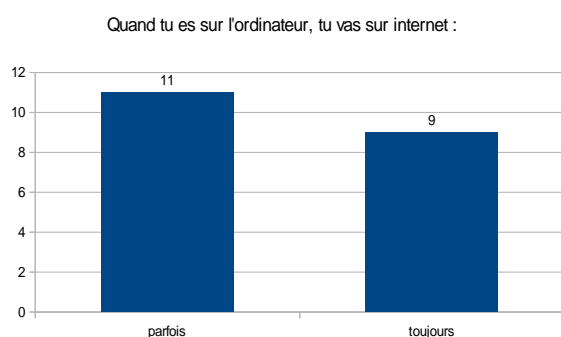
Graphique a -



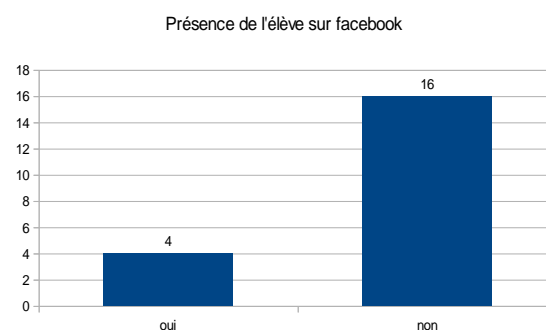
Graphique b -



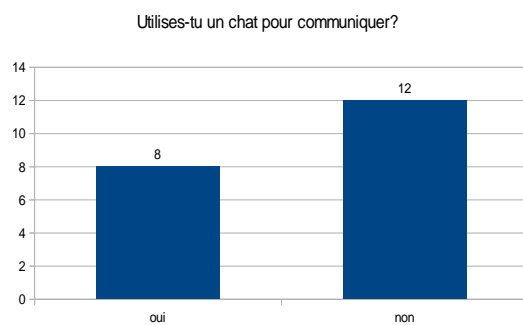
Graphique c -



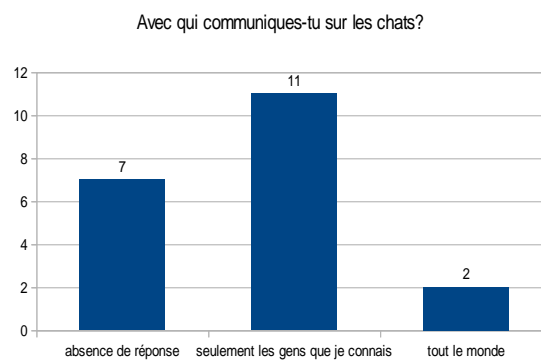
Graphique d -



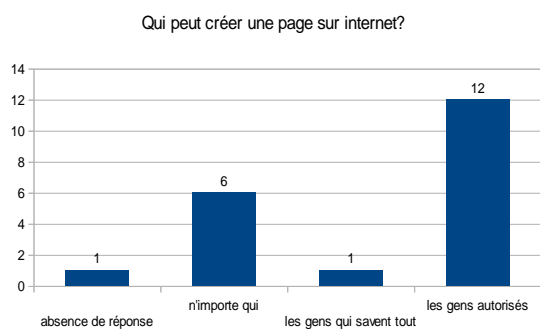
Graphique e -



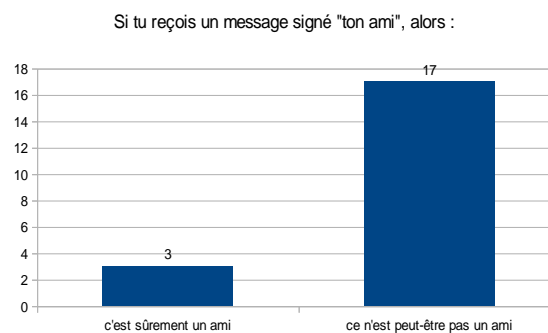
Graphique f -



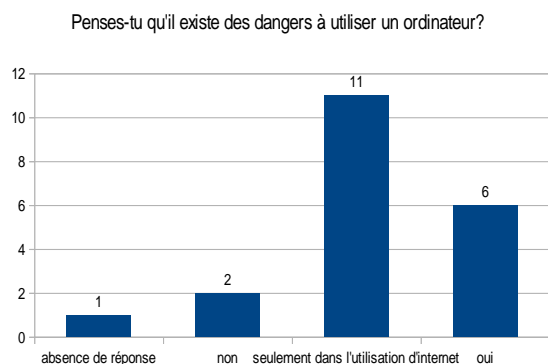
Graphique g -



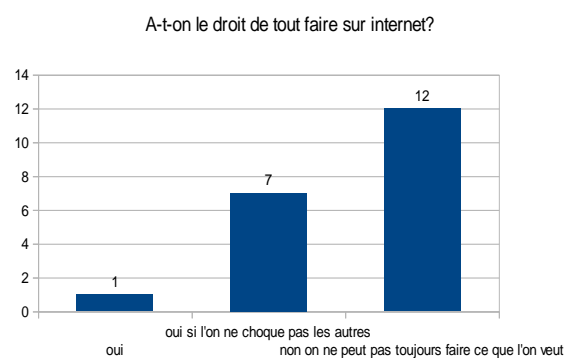
Graphique h -



Graphique i -



Graphique j -



Annexe n°6 - Les réponses complètes aux affiches

Question 1 : Qui peut voir où je suis allé sur internet ?

Groupes 1, 2, 3 et 4 : ma famille ////////// Groupe 5 : moi uniquement

Question 2 : Qui peut voir ce que j'écris sur un chat ?

Groupe 1 : uniquement celui avec lequel je discute ou tout le monde

Groupe 2 : uniquement celui avec lequel je discute

Groupe 3 : tout le monde

Groupe 4 : uniquement celui avec lequel je discute, ou uniquement les français

Groupe 5 : mes amis et ma famille

Question 3 : Qui peut voir ce que je mets sur facebook ?

Groupe 1 : tout le monde ou mes amis ///// Groupe 2 : mes amis

Groupe 3 : tout le monde ///// Groupe 4 : uniquement les français

Groupe 5 : tout le monde ou uniquement les français

Question 4 : Qui peut voir ce que j'ai dans mon ordinateur ?

Groupe 1 : uniquement les français

Groupes 2 et 3 : moi uniquement

Groupe 4 et 5 : ma famille

Question 5 : Qui peut voir ce que je mets sur Beneylu School ?

Groupes 1 et 2 : mes camarades de classe et mes maitresses

Groupe 3 : mes maitresses

Groupe 4 : ma famille, mes camarades de classe et mes maitresses

Groupe 5 : moi uniquement et mes maitresses

Question 6 : Qui peut voir ce que nous publions sur le site internet de l'école ?

Groupe 1 : uniquement les français

Groupes 2 et 3 : tout le monde

Groupe 4 : mes maitresses et mes camarades de classe

Groupe 5 : uniquement les français

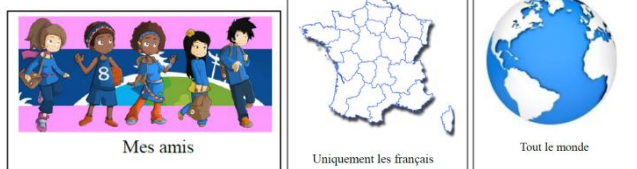
Annexe n°7 - Questionnaire destiné à l'évaluation finale

BIEN UTILISER INTERNET

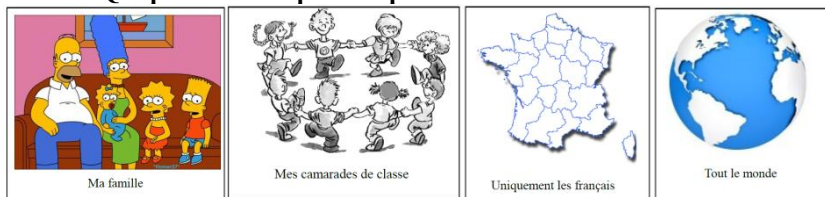
1. Un blog, c'est :

- ☐ Un programme sur mon ordinateur ☐ Un journal papier
- ☐ Un site sur Internet où l'on dit ce que l'on veut ☐ Mon journal intime

2. Qui peut voir ce que l'on publie sur un blog ? Entoure la bonne réponse.



3. Qui peut voir ce que l'on publie sur le site internet de l'école ?



4. Entoure en rouge ce que l'on n'a pas le droit de publier sur internet, et en vert ce que l'on a le droit de publier

- Des photos de soi Des photos des autres sans leur accord Ses goûts musicaux
- Des photos des autres avec leur accord Les secrets d'autres personnes Ce que l'on a fait le week-end

5. Comment faire pour savoir si ce que l'on trouve sur internet est vrai ?

.....

.....

6. Comment faire pour vraiment savoir qui te parle sur internet, si c'est bien ton ami ?

.....

.....

7. Est-ce que l'on peut choisir qui voit ce que l'on met sur facebook ? Comment faire ?

.....

.....

8. A partir de quel âge la loi autorise-t-elle à aller sur facebook ?

- ☐ 10 ans ☐ 13 ans ☐ 16 ans ☐ 18 ans

9. Quels sont les risques lorsque l'on utilise un chat ?

.....

.....

Annexe n°8 - Dictionnaire des données de l'évaluation finale

question 1 - un blog, c'est ?	"1" = un programme sur mon ordinateur, "2" = un site internet où l'on dit ce que l'on veut, "3" = un journal papier, "4" = mon journal intime
question 2 - qui peut voir ce que l'on publie sur un blog?	"1" = mes amis, "2" = uniquement les français, "3" = tout le monde
question 3 - qui peut voir ce que l'on publie sur le site internet de l'école?	"1" = ma famille, "2" = mes camarades de classe, "3" = uniquement les français, "4" = tout le monde
question 4 - entoure en rouge ce que l'on n'a pas le droit de publier et en vert ce que l'on a le droit :	des photos de soi : "1" = juste, "2" = faux, des photos des autres avec leur accord : "1" = juste, "2" = faux, des photos des autres sans leur accord : "1" = juste, "2" = faux, les secrets d'autres personnes : "1" = juste, "2" = faux, ses goûts musicaux : "1" = juste, "2" = faux, ce que l'on a fait le we : "1" = juste, "2" = faux
question 5 - comment faire pour savoir si ce que l'on trouve sur internet est vrai ?	"1" = deux bonnes réponses, "2" = 1 bonne réponse, "3" = 0 bonne réponse
question 6 - comment faire pour vraiment savoir qui te parle sur internet, si c'est bien ton ami?	"1" = deux bonnes réponses, "2" = 1 bonne réponse, "3" = 0 bonne réponse

Annexe n°9 - Saisie des données de l'évaluation finale

	Q1	Q2	Q3	Q4.1	Q4.2	Q4.3	
E1		4	3	2	1	2	1
E2		1	3	4	1	1	1
E3		1	1	2	2	2	2
E4		1	3	1	1	2	1
E5		1	1 1&2		1	1	1
E6		1	3	4	2	1	1
E7		1	3	3	1	1	1
E8		2	3	4	1	1	1
E9		2	3	4	1	1	1
E10		2	3	4	1	1	1
E11		2	1	1	1	2	2
E12		2	3	2	1	1	1
E13		2	3	2	1	1	1
E14		2	3	4	1	1	1
E15		2	3	4	1	1	1
E16		2	3	4	1	1	1
E17		2	3	4	2	1	1

Annexe n°10- Evaluation ayant permis de valider le domaine 2 du B2i

Prénom :

BIEN UTILISER INTERNET

1. Un blog, c'est :

☐ Un programme sur mon ordinateur

☐ Un journal papier

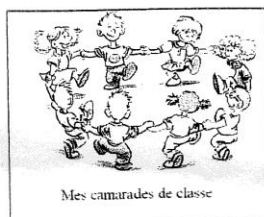
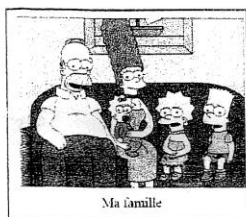
☒ Un site sur Internet où l'on dit ce que l'on veut

☐ Mon journal intime

2. Qui peut voir ce que l'on publie sur un blog ? Entoure la bonne réponse.



3. Qui peut voir ce que l'on publie sur le site internet de l'école ?



4. Entoure en rouge ce que l'on n'a pas le droit de publier sur internet, et en vert ce que l'on a le droit de publier

Des photos de soi

Des photos des autres sans leur accord

Ses goûts musicaux

Des photos des autres avec leur accord

Les secrets d'autres personnes

Ce que l'on a fait le week-end

5. Comment faire pour savoir si ce que l'on trouve sur internet est vrai ?

on va sur un dictionnaire

6. Comment faire pour vraiment savoir qui te parle sur internet, si c'est bien ton ami ?

on attend le lendemain

7. Est-ce que l'on peut choisir qui voit ce que l'on met sur facebook ? Comment faire ?

on va sur parametre on peut choisir mes amis ou de leur amis tout le monde

8. A partir de quel âge la loi autorise-t-elle à aller sur facebook ?

☐ 10 ans

☒ 13 ans

☐ 16 ans

☐ 18 ans

9. Quels sont les risques lorsque l'on utilise un chat ?

d'être piégé avoir un virus

Annexe n°11 - Evaluation n'ayant pas permis de valider le domaine 2 du B2i

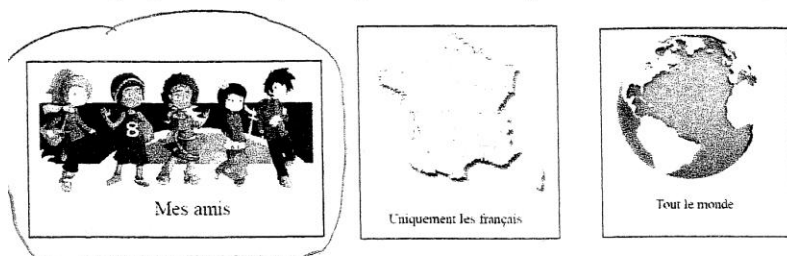
Prénom :

BIEN UTILISER INTERNET

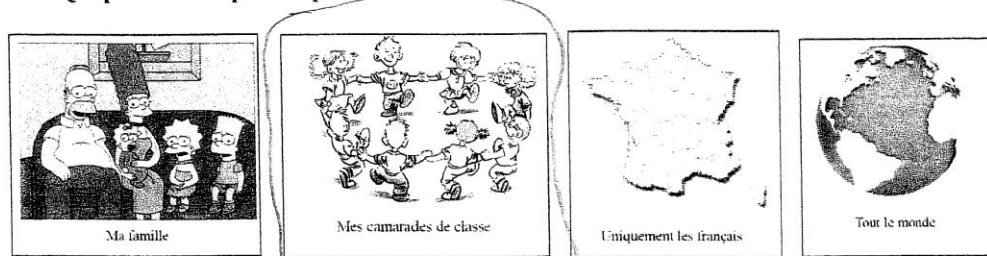
1. Un blog, c'est :

- ☒ Un programme sur mon ordinateur ☐ Un journal papier
☐ Un site sur Internet où l'on dit ce que l'on veut ☐ Mon journal intime

2. Qui peut voir ce que l'on publie sur un blog ? Entoure la bonne réponse.



3. Qui peut voir ce que l'on publie sur le site internet de l'école ?



4. Entoure en rouge ce que l'on n'a pas le droit de publier sur internet, et en vert ce que l'on a le droit de publier

Des photos de soi

Des photos des autres sans leur accord

Ses goûts musicaux

Des photos des autres avec leur accord

Les secrets d'autres personnes

Ce que l'on a fait le week-end

5. Comment faire pour savoir si ce que l'on trouve sur internet est vrai ?

on demande à la personne

6. Comment faire pour vraiment savoir qui te parle sur internet, si c'est bien ton ami ?

.....

.....

.....

7. Est-ce que l'on peut choisir qui voit ce que l'on met sur facebook ? Comment faire ?

les amis, on choisit ses amis

.....

.....

8. A partir de quel âge la loi autorise-t-elle à aller sur facebook ?

☒ 10 ans

☐ 13 ans

☐ 16 ans

☐ 18 ans

9. Quels sont les risques lorsque l'on utilise un chat ?

De pas mettre des trucs intimes

MÉMOIRE PROFESSIONNEL MASTER MES

AUTEUR(S) : Matthias BIRRAUX & Marion MANDROUX

RESPONSABLE DU MÉMOIRE : Laurent BLONDAZ

TITRE : *Le rôle de l'école dans l'utilisation responsable des TICE par les élèves.*

De l'analyse des perceptions des élèves jusqu'à l'enseignement d'une attitude éthique et responsable : quels enjeux ? Quelle démarche ?

RÉSUMÉ : La société étant à l'ère du numérique, quel rôle l'école a-t-elle à jouer pour éduquer les élèves aux médias ? Ce mémoire présente les différents risques et bouleversements induits par les TIC, et indique ce que l'école peut mettre en place pour que les enfants ne subissent pas les médias mais soient au contraire des utilisateurs avertis. Il explicite particulièrement une séquence mise en œuvre en classe de Cm1/Cm2 sur ce que l'on peut publier sur internet, les risques que cela comporte, afin que les élèves engagent une réflexion sur l'utilisation d'internet prennent du recul. Puisque cette éducation se doit de se faire sur le long terme, ce mémoire indique également plusieurs autres pistes pédagogiques.

MOTS CLÉS : TICE, Cycle 3, éducation au numérique, risques d'internet, attitude responsable

Attestation de non-plagiat

Nous sous signés (Prénom NOM)

Marion MANDROUX
Matthias BIRRAUX

Auteurs du mémoire de master 2 (Titre)

Le rôle de l'école dans l'utilisation responsable des TICE
par les élèves

Déclarons sur l'honneur que ce mémoire est le fruit d'un travail personnel, en binôme, que nous n'avons ni contrefait, ni falsifié, ni copié tout ou partie de l'œuvre d'autrui afin de la faire passer pour nôtre.

Toutes les sources d'information utilisées et les citations d'auteur ont été mentionnées conformément aux usages en vigueur.

Nous sommes conscient(e)s que le fait de ne pas citer une source ou de ne pas la citer clairement et complètement est constitutif de plagiat, que le plagiat est considéré comme une faute grave au sein de l'Université, pouvant être sévèrement sanctionnée par la loi.

Fait à Reigner
le 30-06-2013

Signatures des étudiant(e)s




Autorisation de diffusion électronique d'un mémoire de Master « Métiers de l'Enseignement Scolaire » dans la base DUMAS¹

Autorisation du ou des étudiant(s)

ETUDIANT 1

Je soussigné(e) Marion Jandoux
Téléphone : 06 70 14 16 30
Courriel : marion.jandoux@gmail.com

Courriel visible dans DUMAS : oui ☒ non

auteur et signataire du mémoire de niveau Master 2 signalé sur le procès-verbal de soutenance ci-joint, agissant en l'absence de toute contrainte,

☒ **autorise** ☐ **n'autorise pas**

le Service Inter établissement de Coopération Documentaire de Grenoble 1 (SICD 1) à le diffuser, sans limitation de temps, sur la base DUMAS en texte intégral

ETUDIANT 2

Je soussigné(e) Matthias Birraux
Téléphone : 06 28 34 51 06
Courriel : birra@hotmail.fr

Courriel visible dans DUMAS : oui ☒ non

auteur et signataire du mémoire de niveau Master 2 signalé sur le procès-verbal de soutenance ci-joint, agissant en l'absence de toute contrainte,

☒ **autorise** ☐ **n'autorise pas**

le Service Inter établissement de Coopération Documentaire de Grenoble 1 (SICD 1) à le diffuser, sans limitation de temps, sur la base DUMAS en texte intégral

- Je certifie la conformité de la version électronique déposée à la Bibliothèque Universitaire de Formation des Maîtres (BUFM) avec l'exemplaire imprimé remis au jury.
- Je m'engage à signaler les documents pour lesquels je ne détiens pas les droits de reproduction et de représentation ou les autorisations afférentes. Ces documents devront être masqués ou retirés de la version diffusée sur la base DUMAS par les auteurs.
- Je renonce à toute rémunération pour la diffusion effectuée dans les conditions précisées ci-dessus.
- Conformément à la loi « informatiques et libertés » du 6 janvier 1978, modifiée en 2004, je pourrai à tout moment modifier cette autorisation de diffusion par simple lettre ou courriel à la BUFM : membufm-grenoble@ujf-grenoble.fr
- La présente autorisation de diffusion n'a pas de caractère exclusif. L'auteur conserve par conséquent toutes les possibilités de cession de ses droits et de diffusion concomitante de son mémoire.

Fait à Reignier le 30/04/2013

Signature des étudiants(es),

Précédée de la mention « bon pour accord »

Bon pour accord

Jandoux

Birraux

¹ La base DUMAS (Dépôt Universitaire des Mémoires Après Soutenance) est en accès libre à l'adresse : <http://dumas.ccsd.cnrs.fr/>

NB : En cas d'absence d'autorisation de diffusion sur Dumas par l'étudiant ou l'enseignant encadrant le mémoire, ou si la note de l'écrit est inférieure à 14/20, le mémoire sera simplement archivé sur le serveur de l'UJF